感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

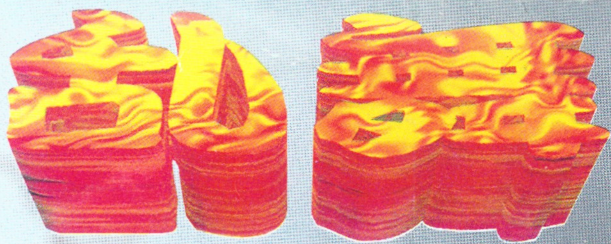
一九九八年一——六月合订本

经典印刷 永久收藏

九八年上半年合订本

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



势力特别版之 缱绻作品3号



这是什么版的加尔福特啊，衣服过于臃肿了吧！



感觉有些象狐狸的不知火舞，好象是负面角色哦。



女版「八神」摆弄着白色的樱花，不会觉悟出什么「百贰拾七式・樱花」吧！



娜可露露与莉姆露露在寒冷的冰雪世界中干什么呢？



麻宫雅典娜难道是这个模样的吗？



《97》新人克丽丝和夏尔米，哇，还穿着我心爱的NIKE鞋！



这就是草薙的徒弟—矢吹真吾啦，姿势很难拿啊！总觉得样子有些像歌星任贤齐。



难道……难道娜可露露折服在牙神的石榴裙下了吗？

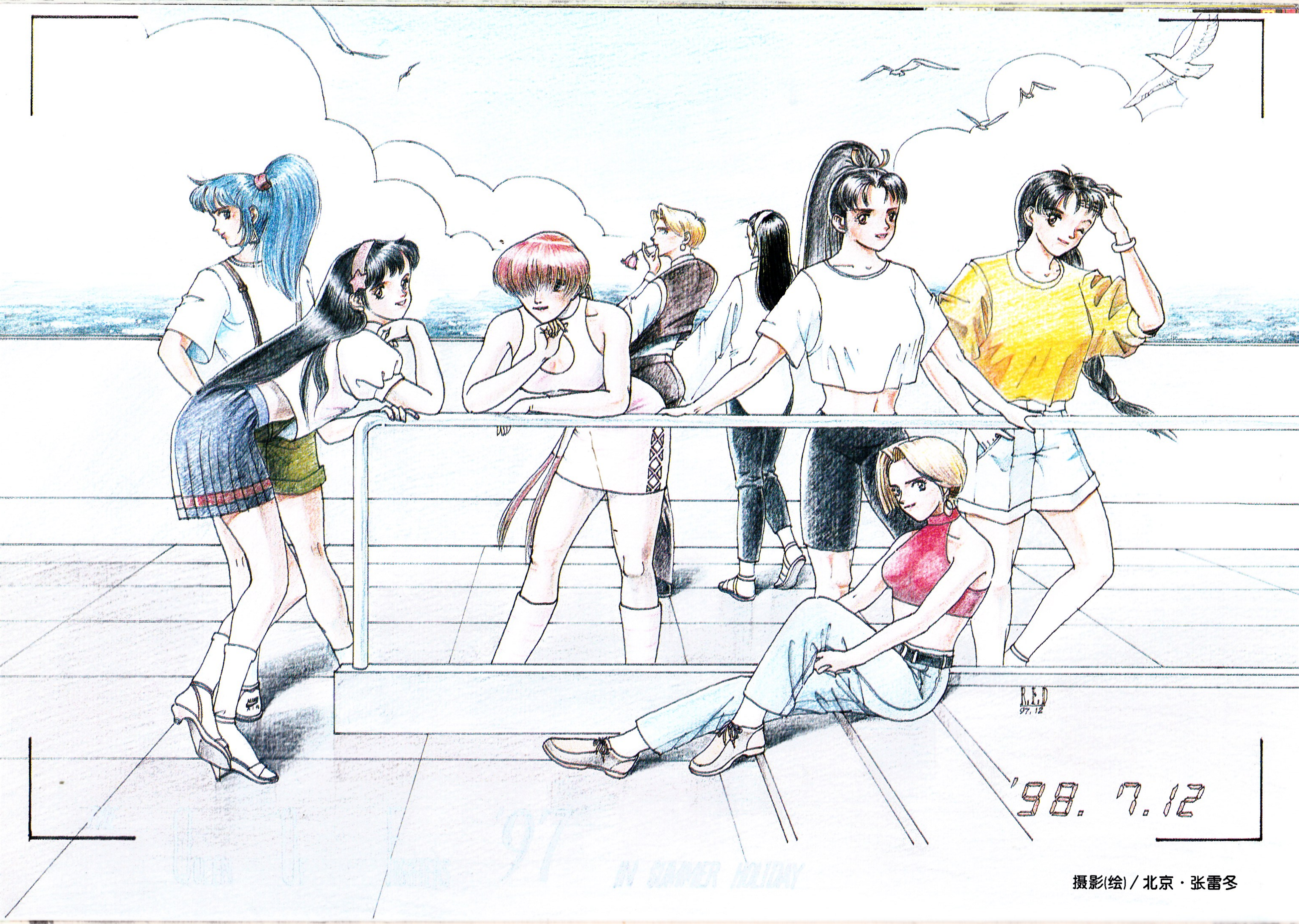


洋娃娃版《格斗之王》你认得出来吗？

记得同仁天师曾十分反感SNK的人物造型，而同时极力推崇CAPCOM的形象设计，当时我就据理力争（是什么"理"我不记得了。），诚然也许CAPCOM因其《街霸》系列太早渗入人心，使得人们往往对其人物有种先入为主的感觉，而今大多数街机厅中相信都是以SNK的游戏作为主力军（3D除外），所以在众多玩家心目中自然让SNK的人物充斥，且个人认为SNK的人物更时代化、更文化化、更有一种让人百看不厌的心情……

97年已经悄然逝去，它留给人们的也许很多，也许很少，但我相信97年在游戏业界燃点的熊熊战火你一定感觉到了吧，98年会是怎样的呢？这暂且不提，先让这数名SNK的"假"大侠们展现一下他（她）们的翩翩风姿、重温一下缱绻在势力中的心情吧！

—SHADOW PHOENIX



摄影(绘)/北京·张雷冬

THE KING OF FIGHTERS '97

《'97格斗之王》中的BOSS终于现身了，他就是传说中的大蛇，中BOSS即是那队隐藏的"真·新面孔队"，他（她）们的威力比起前代的BOSS可以说无论是从招式华丽程度还是招式杀伤力来说都具有天壤之别。如果你对"大蛇一族"了解很多的话，会知道前代BOSS—牧师GOENITZ只是大蛇手下的"八杰集"之一罢了，功力当然不可相提并论，要知道。大蛇的力量是你始料不及的。

N·G 厂商：SNK 类型：FTG
媒体：CD-ROM 发售中 460M

大蛇必杀 必杀天下
天下殊途 殊途同归
同归大蛇

肉体，人的身体，人或动物内接近皮的柔韧物质结合体。
魂魄，迷信的人指附在人体内可以脱离人体存在的精神。
借尸还魂，比喻已经死亡的东西又以另一种形式出现。
尽管大蛇没有死，但已无肉体，他的目的就是要让人类变为邪恶，让世界变为邪恶，让一切遁入邪恶的暗黑空间。
我们的目的也只有一个——消灭他、摧毁他，拯救自己，拯救地球！

大蛇

他，没有固定的身体，只有魂魄存在。穿越时空，借克丽丝的躯体重临世间，让人们内心的憎恶、嫉妒、怨恨等负面情感极度膨胀，从此世间陷入一片混乱……

举手天地变色江山怒
投足乾坤混乱风云默



冬日奉献

璀璨《樱大战》



还记得7月号的《樱大战放射灿烂花芒》吗？那些周边产品让你感受到“樱大战”释放的无穷魅力了吗？现在《樱大战》的第2作的即将面世，12月18日以《樱大战～樱华绚烂》为题的OVA的发行，11月13日的SS软件《樱大战·蒸气广播演出》都会在不久的将来再度刮起一股“樱花”风暴。

此次向大家介绍的是最新“樱大战”周边产品，愿它能为你在这寒冬中送去艳阳一片……



① 樱大战特大抱枕

●厂商：SEGA ●发行：目毕古

(上)42cm×82cm的特大抱枕，抱着这样的枕头入眠，定会做个好梦的。

② 时钟 ●厂商：SEGA ●发行：目毕古



用藤岛康介先生的设计图，装饰的用时钟，大约15cm×15cm，适于摆在桌上。

③ CD收藏册 ●厂商：SEGA ●发行：目毕古



适于收藏CD，可装下10枚CD，面上有“帝击”的标志。

④ 帝国华击团传言板 ●厂商：SEGA ●发行：目毕古



在屋子门后挂着的类似黑板的记事用留言板。

⑤ 钥匙牌 ●厂商：SEGA ●发行：目毕古



4.8cm×5.8cm的可同时挂起四把钥匙。

(下)附赠卡片的纪念用册子，其中卡片还可单买。

⑥ 手绘明信片（10枚组） ●厂商：SEGA ●发行：目毕古



集合花组成员的10枚组套装明信片。

⑦ CD盒 ●厂商：SEGA ●发行：渥酷姆



可装纳8枚CD的盒子，很方便的。

⑧ 软盘贴纸 ●厂商：SEGA ●发行：渥酷姆

⑨ 等身大画板 ●厂商：SEGA ●发行：天田印刷加工



等身大的流行究极产品，高180cm，价格相当于SS双碟软件价格。

⑩ 精选纪念册 ●厂商：SEGA ●发行：天田印刷加工



特制卡片！

歌谣演出限定品 已售磬

在今年7月召开的“歌谣演出”会场贩卖的种种商品，这里为大家一一展示。

⑪ 小册子



收录演出声优资料的小册子，很有收藏价值。

FREE SIZE T恤衫

花组特别公演《因为爱》的特制T恤衫。



歌谣演出电话卡

现在已经变得很贵重的电话卡。



歌谣演出海报(B2)（右）真人版海报，很想要吧！



扇子

从前曾经发行过的制品，二度发行价值更不菲。



垫板

歌谣演出版垫板是这个了。

更加充实的花组成员形象。

如果你是"樱大战"的忠实拥趸，下面的人形首办是万万不能错过的啊，自己动手上色多有趣啊！

世嘉玩具组

新制品！塑胶人型模特

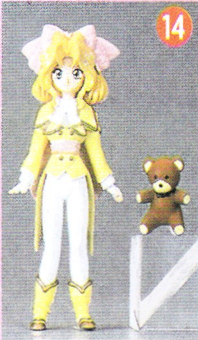
真实结构，组合简单的塑胶首办系列，适合首办初心者。



●真宫寺樱 ●SEGA
完成体14cm，这是战斗服姿态。



●李红兰 ●SEGA
有未涂装版，小心涂抹啊！



●爱丽丝 ●SEGA
比其他小3cm，据说还附送光武和小熊哦！



●植毛人形
真宫寺樱 李红兰
●SEGA
高28cm附带灵剑・荒鹰等。

豪华版真实模型

附增声优CD，需自己组合涂装的模型。



●真宫寺樱 ●SEGA
高18cm的威风凛凛的樱。



●李红兰 ●SEGA
身着中国传统旗袍的可爱小姑娘。



●爱丽丝 ●SEGA
高14cm附送小熊啊。



●樱大战 帝剧花组
●SEGA
高约50mm的6人花组全集。

世嘉秋季奖赏新制品

街机"UFO"中的特别奖品，对于"樱花"FANS来说是非要不可的啊。

10月 金属人形



高6cm的金属版花组6名成员，另外帝剧三人娘也在其中。

11月 战斗服人形



高约5cm连同大神和光武全在其中。

11月 布娃娃



这些在「樱大战UFO」可得到的啊！

海洋堂之人物首办

对于真实造型不允许同业他社模仿生产著称的海洋堂此度最新发行的以《樱大战》人物为原型的首办。



●真宫寺樱・游泳装
●1/8比例
今秋新作泳装版，由于原创性使注目度很高。



●真宫寺樱・战斗服
●1/8比例
从发毛的跳跃感可看出制作的细致。



●真宫寺樱・和服
●1/6比例
比其他首办都大一号的产品。



●李红兰・战斗服
●1/8比例
绿色战斗服颇显眼。



●爱丽丝・游泳装
●1/8比例
泳装版小女孩。



●爱丽丝・战斗服
●1/8比例
即使是战斗服，仍非常可爱。



●爱丽丝・裙装
●1/6比例
大比例制品。

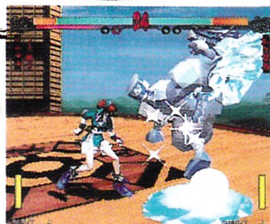
●高村椿
●1/8比例
帝剧三人娘中最受欢迎的人物。



●神崎堇
●1/8比例
十分华丽的战斗服版。

樱：乔木，花白色或粉红色，供观赏，原产日本。

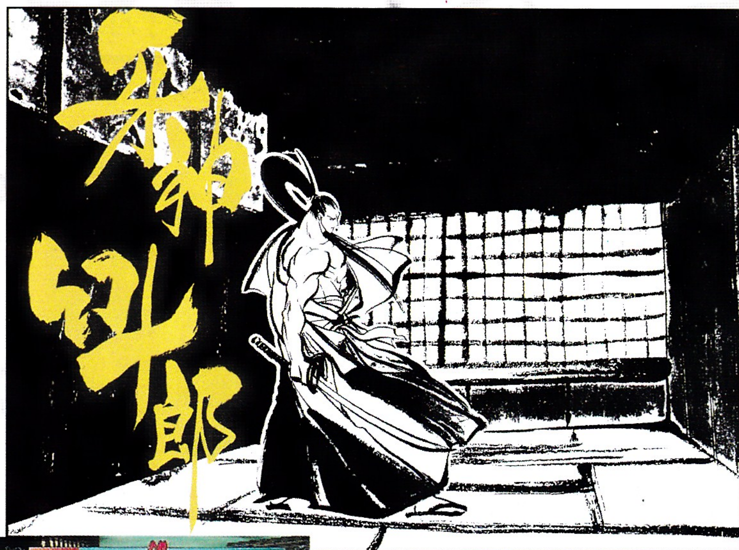




江户 幕府钟楼

（申刻）

现在的日本东京都，午后4时接近皇居处。莉姆露露的必杀技“冰避杀”击中了柳生磐马。在此场地利用回转可看见江户美丽的街道景色。（柳生磐马的场地）





肥后　街道驿站

现在的日本熊县。左图中幻十郎被磐马举起猛捶。此场地相信大家都很熟悉吧，就是自三代起牙神那的充满宿杀气氛的街道。

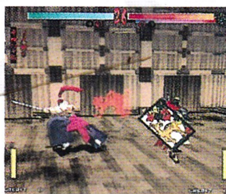






虾夷 阿伊努族人居住地

现在的日本北海道东部，此为娜可露露和莉姆露露的场地。上图娜可露露和霸王丸在漂亮的红叶中战斗；下图则是莉姆露露场地的雪中，她已被苍月的必杀技「月光」击中。



伊贺　忍者修行屋

（巳刻）

现在日本的三重县西部，忍者的故里，正午10时前后。上图中半藏已中幻十郎的“三连杀·角”，血溅不止。屋子似乎变得明亮了些，是因为早晨吗？





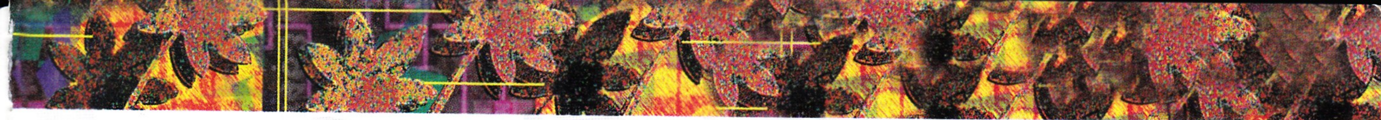


美国 旧金山市

（午后1时）

现今美国西海岸的旧金山市，上图中加尔福特已被色的必杀技“露祓”(先导)击中，在那著名的大船旁……









乱舞 势力 VOL.9

当昨晚今晨用过《天草降临》中的牙神幻十郎打败XX部无敌手后，又感觉自己成为不败之谜了，拿来3D版《侍魂》的资料也觉得心潮激荡（我难道有病了？），这次就为大家献上《侍魂》的背景墨绘插画以及一些资料，有些“原画烈传”的味道啊！

——SHADOW PHOENIX





出羽　骸流岛

（午刻·落日）

现在日本秋田县的孤岛。落日那辉煌时刻在神社前的滔滔海浪前是第一作时的情景，而此次在用石块围成的区域中战斗感觉很“死斗”。半藏正放出“烈风手里剑”……

山城　藏座屋

（申刻）

现在日本京都府南部，午后4时左右，屋中有着浓郁的古历史感觉。

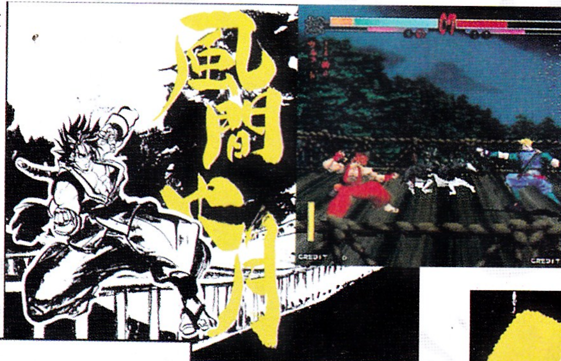
做为被尤加操控的色在这种抑郁的环境更加表现出她的无可奈何，尤其是在自己的村子被烧成灰烬时……

木津　大吊桥

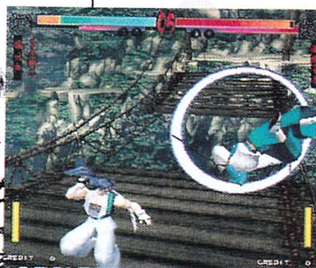
（日落·朝雾）

现在日本京都府木津上流。火月的照片可以隐约看到夜空的焰火，加尔福特正在使用“电光忍犬”。

苍月的此视点可以清楚看见桔右京的“秘剑燕返”的姿势。









血色地球烽火连天魔神当道～CAPCOM格斗力作再现～



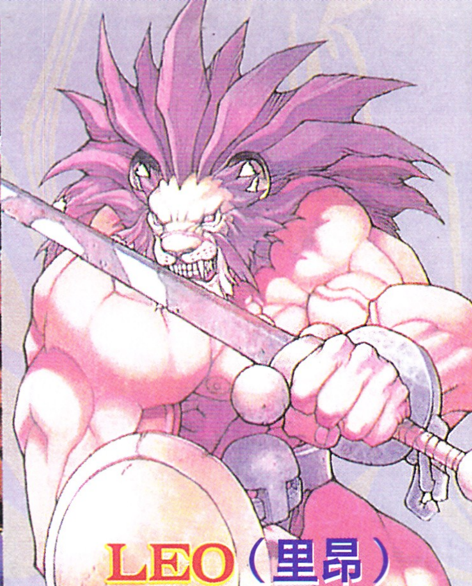




海格拉斯·猛攻

↓↘→↓↘→+P

招名来自希腊神话中的曾做过12项英雄事迹的主神宙斯之子、大力神海格拉斯，不论从速度还是力度都很了得。



LEO（里昂）

出身：格力塔亚　性别：男　年龄：35岁
身高：218cm　体重：125Kg

格力塔亚侯国的国王，集信赖、尊敬、王道于一身的真命天子。1999年的某月王国受到正体不明的军队来袭，由于实力悬殊过大，最终惨被咒化，变成半人半兽的模样……

胸怀复仇怒火的“狮子王”出击！！



战神·舞斩

→↓↘+P

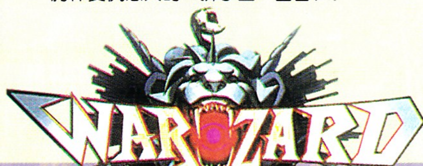
剑光震撼、那柄大剑弧光闪过，切向敌人的打击技出手，可轻易造成2连击。



克罗那斯·猛攻

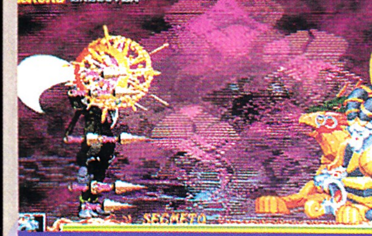
↓↘→+P

克罗那斯贵为希腊诸神中的收获神，力量之强连主神宙斯也畏之三分。此招的攻击判定极强。









十文字

↓↘→↓↘→+P

忍者的独门暗器“手里剑”的“天花乱坠”版，它们几乎无硬直时间，爽快顺畅地自由“刺杀”敌手，同样会因“轻中重”决定“手里剑”的“出剑”位置。



MUKURO（武玄）

出身：日本（？）　性别：男　年龄：28岁
身高：178cm　体重：65Kg

在幕府统治下的奉行锁国政策的独立国家日本（与现在的日本不同）受到“黑船”的袭击，以忠义著称的罗门一族的首领武玄对于将军的行径感到十分怀疑，于是开始了他的情报收集工作……



螺旋脚

↓↙←+K

类似“旋风腿”的招术，同样重K的空隙很大，极易令敌手有空可钻。

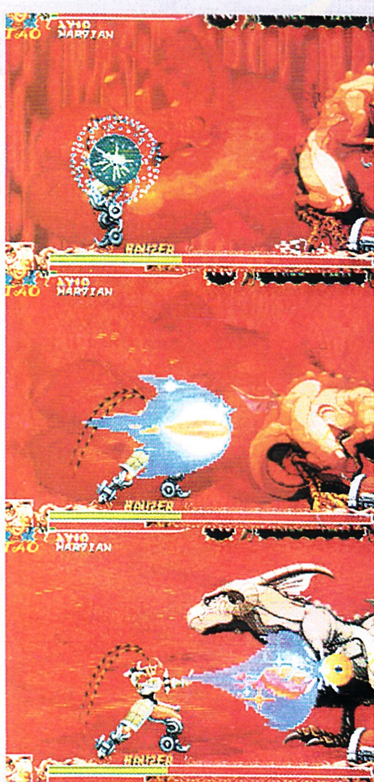


一文字

↓↘→+P

3支手里剑横向飞出，轻拳“取消防御”后连续使用必定胜券在握。

血色地球烽火连天魔神当道～CAPCOM格斗力作再现～



超空刃拳

⬇⬋➡⬇⬋➡+P

必杀技“空刃拳”的强化版本，可对敌手造成多段HIT，在GUARD CANCEL（取消防御）时配合出击可做为很有效的连续技使用。



TAO（桃）

出身：勾拉　性别：女　年龄：13岁
身高：151cm　体重：39Kg

出身于拥有最新的魔封武具，以精湛西方格斗术为荣的战斗国家勾拉，自幼加入众多女性构成的精锐部队“风舞”，并成为其中拥有“最高之荣誉”者，后在各地武斗大会上风光十分。此次因为目睹故乡村庄烧毁的惨状而决定……





空刃拳

⬇⬋➡+P

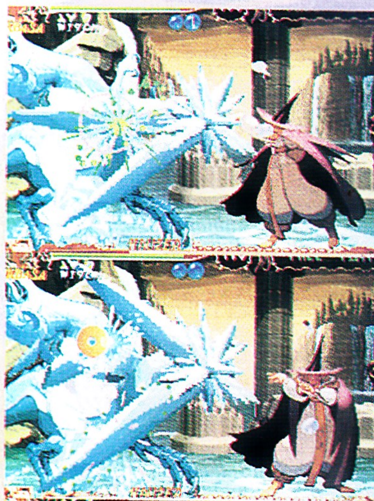
类似“波动拳”（不论指令还是样子及内容）的飞行道具系必杀技，距离性攻击很有效。



炎龙脚

➡⬇⬋+K

象是春丽的“回转鹤脚蹴”的火焰改良版，脚上似乎与哪吒的风火轮相似。



海神之戟·边缘

⬇⬋➡⬇⬋➡+P

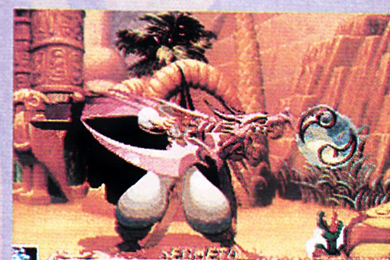
令敌手惨遭冰刃突击的招式，从空中到地下水平袭击，伤害度很大，有些象莉姆露露的招式。



TABASA（塔巴莎）

出身：冰岛　性别：女　年龄：19岁
身高：163cm　体重：48Kg

在北欧的冰岛以“不凡的魔道学者”的传说著称的少女魔法师，整日埋头于古代魔法学及近代假学融于一身的超近代魔学，为了证明自我传说和探求各地异常现象的波动之原因而投身于此。



万物之源　波

⬇⬋➡+P

飞行道具系的必杀技，令敌人中招后会后退的招式。



水平剑

➡⬇⬋+P

舞动剑气上升的对空系必杀技，可根据浮游的程度控制剑的方向。

再现浪漫丛林风情
查姆查姆可爱登场



特别可爱的她"送"给特别的你！





↑第一代登场的塔姆塔姆在四代中复活了，他那长长的手足及独特的武器都给人们留下了深刻的印象。

PS版推出的《侍魂·天草降临～特别版～》比起SS版确实SPECIAL了些，那就是加入了原创人物，来自《真侍魂》中的查姆查姆，这位有着万千男性拥趸的女性角色终于在本作中客串演出了。

サムライスピリッツ
天草降臨
SPECIAL

PS	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：CD-ROM　发售日：97年12月25日

对战模式　英雄秘密出动！

一直以来，SS的SNK格斗GAME移植版比起PS的移植版来，都可以说是优秀许多，无论是速度(SS有独有的扩张RAM卡）、出招（SS手柄比起PS来说好象更适合FTG游戏）似乎SS更胜一筹。，所以这次PS版《天草降临》大胆加入原创要素，让这位久违了的小姑娘来个“特别出击”，配音人员仍是配《真侍魂》中的那位千叶丽子姐姐哦！



角色选择时，不再有庞大的斩红郎出现，而是简单的斩红郎与查姆查姆头像出现。



1P与2P的颜色自然有区别，且修罗、罗刹也有不同。



别看身体小，威力还是不小的。

怒了的查姆查姆的新款必杀技，她的搭档——猴子巴古巴古向对手袭击。



绿毛蓝毛同时登场，样子真高兴。



怒槽满了，准备释放武器飞射必杀技，兽化变身！

超强魔王再度展现熊熊霸气！

前作与本作均为FINAL BOSS的他一直以其魁梧的身材、超长的巨刀以及极度霸道的招术名冠天下，此次在对战模式中仍可将其调校出来。比起前作必杀技被强化不少，虽然从某种角度看他速度似乎有所下降，但如果你玩过SS版，一定会看到怒槽满时，他的一式超杀“无限流　无限炮”将满血的对手一击毙命的骇人场面的。

另外PS版的独创要素“LR指令”可令初心者充分体会到必杀技的快感。





约占2/3画面的超大角色，一看就给人一种威慑感。



聚起拳气，向对手突进的“无限流无法拳”。



准备出手的内含浑身之力的超杀。



「无限流　疾风斩」发出的冲击波速度很快。

CAPCOM Q版战士举家出动!!

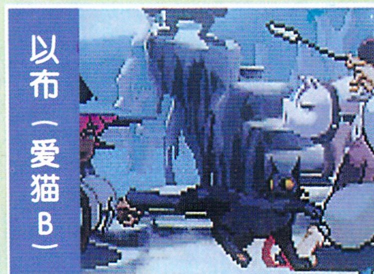
搞笑大师们堂堂登场!



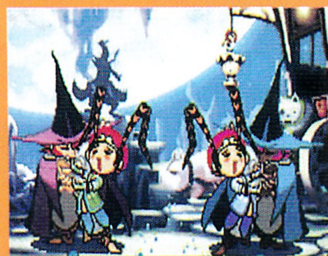


塔巴莎与她的伙伴


阿鲁(爱猫A)


以布(爱猫B)






幽灵


杖

※人物来自《WARZARD》

丽丽姐妹同时来袭


被攻击时都露出痛苦的样子。


两者的表情都很丰富。


僵尸、符咒共同战斗。







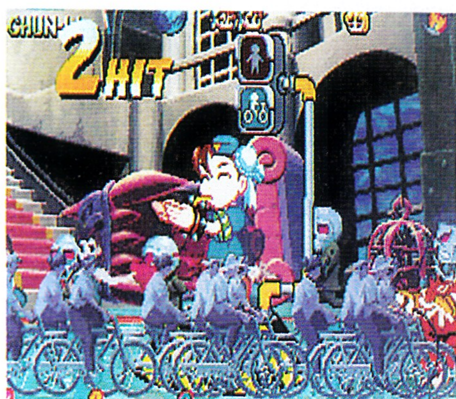




《口袋战士》怪异现象图鉴

本来这款游戏的背景就是够有趣的了，加上游戏中出现的许多突发事件更令它一显"笑星本色"，在此挑些好玩的给大家看看。

中国名胜——自行车兵团(?)



春丽必杀技——轮海啸





莫名现象，其妙无穷



豪鬼的残像脱离桑吉尔夫怀抱，闪空而去……



青山ラブストーリーズ

AOYAMA LOVE STORIES

PS	厂商：KONAMI　类型：AVG
	媒体：CD-ROM　发售日：未定

青山恋曲

以青山为舞台编织出的梦冒险传奇！！

本作是以在青山工作的男女主人公为选择对象来进行故事发展的AVG。

游戏采取AVG惯用的选择方式，根据选项的不同来决定不一样的结局。故事是以男性与女性两方的视点展开的，以两人关系的复杂以及另一对名为安田奈美及彩门聪的男女之间的故事为中心逐步展开故事。

男与女 两位主人公

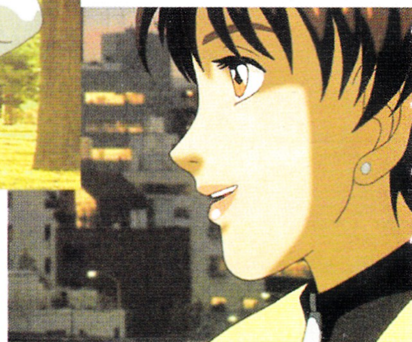
入夜的街道，继续浪漫……





背景是实景拍摄的

除登场人物及动画外，背景全部是在青山实地拍摄的，许多当地的“名胜”尽在镜头之中。



追梦的故事 自己编织



STORY

夏野响子是从事橱窗设计的高手，却因为被公司怀疑抄袭他人作品而遭开除。菅野慎二是在纽约得到极高评价的插画家，回到日本发展却怀才不遇，只好以打工糊口。两人在某次响子策划的展示设计工作中相识，之后感情进展神速。然而这对恋人又与绘本作家安田奈美、服饰精品店老板彩门聪交织成复杂的感情浮世会。就在这四人相互交谈，促成彼此梦想的过程中，也深深地相互吸引。



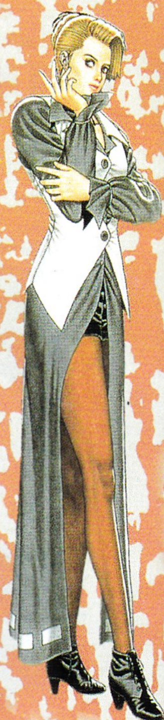
梦与爱究竟哪个是更重要的呢！？

格斗之王风云录

麦卓

格斗门派：不明，主攻速度。
生日：4月8日
年龄：28岁
出生地：？
血型：O型
身高：177cm
体重：58kg
趣味：摆弄机械
好食之物：鸟（尤其是小鸡）
擅长运动：雪橇
关心的事：自己的美貌
厌恶之物：鸠

人物档案



象魔王般地杀无赦

麦卓

必杀技





代表她的突进技，性能拔群。



利爪切裂空气的打击技。



向对手低空突击的突进技，有对空性能。



突击性的超杀，与卢卡尔的招式类似。



用手腕投掷对手向远方飞去的投技。

衣装



2P颜色是紫色的很华丽。

95秘书变身96做杀手
大蛇巾帼疯狂突击撼宇宙

薇思

格斗门派：不明，主攻力量。
生日：11月28日
年龄：27岁
出生地：？
血型：A型
身高：178cm
体重：59kg
趣味：收集美国漫画
好食之物：梅
擅长运动：潜水
关心的事：AW的记号本
厌恶之物：草雉柴舟

人物档案



让你痛个够！

薇思





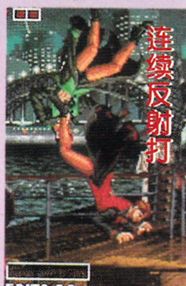
空中版“残暴踢”性能对空。



脚部飞出镰状波动，连发脚蹴。



将对手脸部按在地上的残忍技。



连续背摔3次的超杀。



性能与麦卓同名技相同。

衣装



绿色外套很耀目啊。

“与舍阴相关的人必须全部打倒，这样的事不能再发生了。已经准备好了，快派我去吧！”

风栓，29岁。是善用重武器的体力派。

智的男子汉





铁的巫女

“舍阴党觉得我们人手少吗？别做梦了……现在，就去反攻他们！”

御门，23岁。重建鸣镜馆，为招集人马而奔走。

这回是流派的对决！

前作的主要剧情是从鸣镜馆中逃脱暗杀集团“阴”的追杀。而本作则变成了鸣镜心当流与死对头舍阴党之间的流派对决！游戏的目的就是将对方全部消灭，而这两派究竟有何渊源，这个谜还是从游戏中去解开吧！

鳴 鏡



武士之刃2

传说的踢馆者

“舍阴党的本部就在这个岛上，还不明白吗？快点儿……我要动手啦！”

辰美，17岁。是个优等生，作风非常硬派。



SQUARESOFT

表、里两种刀法！

前作中刀法分为上、中、下三种斩法，而本作中改为“表”、“内”两种斩法，说白了也就是正手刀和反手刀。对于这两种斩法需要有不同的防御方法。如果配合方向键，这两种斩法就会变化出丰富多彩的刀剑对决的场面。



火爆江户娘

“怨念？……请不要这么说！为了完成先祖们的遗愿，一定要将你们这些恶人打倒！”

琴村娘，18岁。受到儿时伙伴激励而加入舍阴流。



耿直的大名

“怨念？何谓怨念？难道我们先祖悲伤的怨魂就是被你们称作的怨念吗？”

井主源五郎，57岁。是在同伴中有极高声望的领袖。

捨陰



冰的修练者

“是长年的积恨吧……但，这种积恨跟我没有关系……只不过没办法呀！”

井主寒云，21岁。源五郎的养子，身着白色的华服。

ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2

预定在'98年梅花盛开时发售

STRIKERS 1945 II

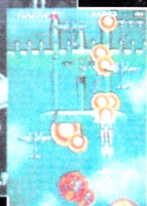
ARC 厂商：彩京 类型：STG

发售中

如果你喜爱射击游戏、如果你拥有土星，而却没有《STRIKERS 1945》这款游戏的话，天师非将你"绳之以法"不可，因为他在那青青校园时曾是"彩京王"哟，昨天还为我在街机厅表现呢（尽管未成功）？！此次彩京推出的前作续作，不仅从发色数方面可达到前作的8倍，容量是前作的3倍，还在保留两款旧机的基础上补充了4架新飞机以及一些新系统。至于究竟这第2集中藏着多少秘密，留待以后天师为你奉献出他的至爱吧！

1945 II





不会徒劳的万能机

DH98蚊式

最高速度：595 km/h
主机武装：20mm×4、12.7mm×4
副机武装：速射火箭弹
蓄力攻击：皇家凝固汽油弹
援护爆弹：蚊式攻击部队



大战末期的幻之战斗机

J7W震电

最高速度：750 km/h
主机武装：30mm×4
副机武装：冲击导弹
蓄力攻击：九八式武士之剑
援护爆弹：流星改急降下爆击队



凌空战力优秀的强悍兵器

K·84疾风

最高速度：680 km/h
主机武装：30mm×2、20mm×2
副机武装：秋水强行突击
蓄力攻击：秋水集中炮火
援护爆弹：富岳援护射击

1945 II



追求究极完美机能的战斗机

F·狼Ta152

最高速度：750 km/h
主机武装：30mm×1、20mm×4
副机武装：大型火箭弹
蓄力攻击：等离子火箭
援护爆弹：A9、A10巨大火箭



未来的类型就是我的力量

F5U飞行降

最高速度：762 km/h
主机武装：12.7mm×6
副机武装：搜索激光
蓄力攻击：杀戮激光
援护爆弹：B35援护编队



代表美国的名机

P38闪电式

最高速度：666 km/h
主机武装：20mm×1、12.7mm×4
副机武装：寻的导弹
蓄力攻击：II型装备导弹
援护爆弹：野马攻击编队

MD江山计划 VOL.1



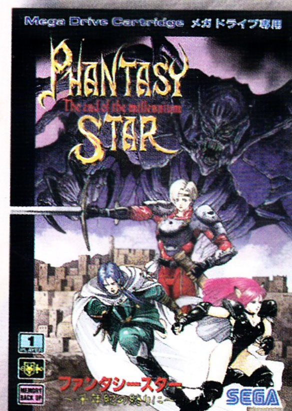
SLG经典之王—《大航海时代II》。



格斗名作《侍魂》。



风格清新的A · RPG—《新创世纪》。

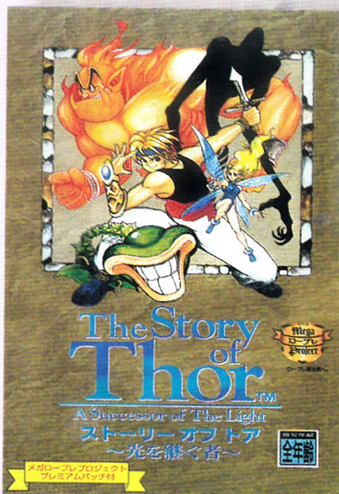


《梦幻之星》永远的梦幻。

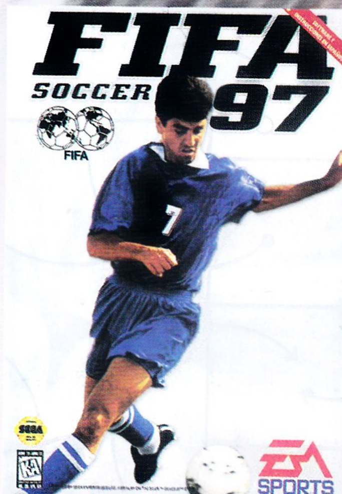
曾引无数游戏玩家英雄竞折腰的世嘉公司的16位主机—MD，想必到了目前这个GAME战火纷飞、次世代横行霸道的今天，许多朋友仍对之流连忘返、恋恋不舍，掐指一算在彩页中已有些日子没有MD的踪影了，现在我们一起开始MD江山计划，旨在恢复大家心目中这位昔日大哥的绰约风姿，第一次嘛就来个封套SHOW吧！

以独特个性引起过狂潮的《恐龙兄弟2》。





A · RPG王者之作—《光之继承者》。



SPG经典作品—《FIFA 97》。

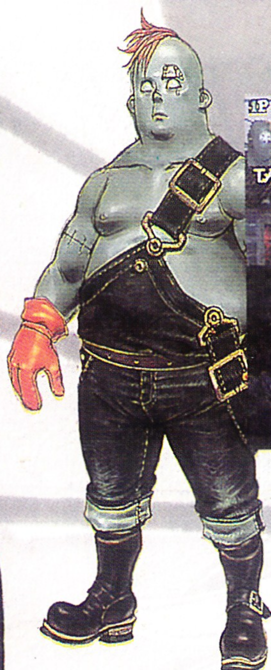


在MD大打出手的《格斗四人组》。

堕

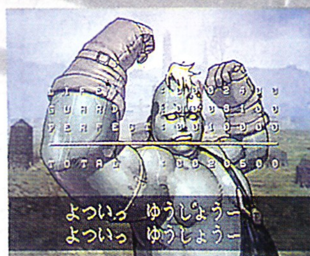
結蓮







太郎



壬生灰児

世界观与游戏系统介绍

“堕落天使”的舞台是在西历2010年由大规模地震引起的地壳运动后，从大陆分离开的都市之中。在世纪末，由于一切都由大规模的网络所管理，人类具有从灾难中逃脱的技术。但随之而来的是人类的孤独在加剧，并逐渐的荒废与颓废。生活在这种环境下的人们，将这样一个人类最后的乐园称为“伊甸”。

游戏的世界观中有着明显的禁欲主义的內容。游戏的系统中有传统的一对一格斗、前后冲、倒地回避、投技取消、能量槽等要素，但这款游戏的伤害系统与我们所知的一般的伤害系统不同，它有一个原创的系统，名为“里操作”。究竟这个“里操作”是怎样的，现在还不得而知。

落

堕落天使™

The Fallen Angels



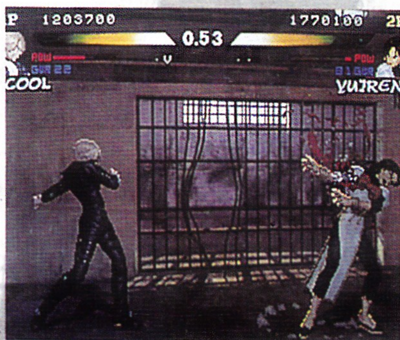
結蘭





天使

The Fallen Angels





哈瑞·耐斯



冷酷



鬼瓦寅男

彩京全新对战游戏

以“STRIKERS 1945”系列和“战国”系列射击游戏而闻名业界的彩京公司，今次居然作起了对战游戏。这次主要以角色为中心，再包括一些系统，向大家作报导。

从画面上大家都可以看到人物设计的插图，这次彩京起用了各界中有名的插画家来设计人物，引起了业界的关注。这些人物虽然有点像“豪血寺一族3”中的人物，设计者森风心一（译名）是头一次接触对战游戏的人物设计，并且非常感兴趣。

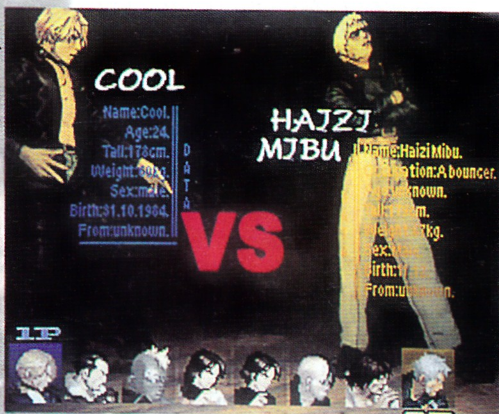
现在所知，游戏者能够选择的人物共有8人，包括女性2名，男性6名。他们的格斗技类别、生日、背后关系等都还未知。今后杂志将会继续报导。







鲁乔·罗西



~格斗游戏初心者也能上手的2D格斗对战GAME~

SS/PS 厂商：CAPCOM 类型：FTG 媒体：CD-ROM



记得它刚刚出街机版本时就对其十分喜欢，当得知它要在次世代两大主力机种上登场时，更加期盼它快快“降临”。尽管PS夺尽SS的风头，但土星的附设“加速卡”的强大功能却让PS难以在2D对战中与SS正面交锋，对于这款《口袋战士》，更是“白玩儿”啦！也许本人童心未泯，所以对此GAME近乎登峰造极的搞笑更是拍手称快，整日玩着正统的FTG，脑袋充斥在腥风血雨中，换个轻松的心情，收这里渗透出可爱气氛感染你麻木的心灵（喂喂，谁的心灵麻木啦?!）!!

可爱并不意味不支战斗！

总共有12名人物登场，分别来自CAPCOM格斗名作《街头霸王》、《恶魔战士》及《WARZARD》系列，个个鬼力无穷，充满了独特的个人负风格，尤其是使用必杀技时更是让人忍俊不住，使最爱装酷的人也无法COOL了。操作系统是方向键和拳、腿、特别三键，基本上与街机操作相同，如果你不明白的话，可以买一本98年1期的《电子游戏软件》看看30页的“格斗天书”就明白啦，假如再不明白，那你就去HELL吧！

无论你是否是格斗高手，只要你喜欢他们，即使你是位不谙此道的女孩子，它也会是你的一个明智选择。

可爱



还是可爱



手持黄伞的盘樱拳攻击

依旧可爱



类似“千两狂死郎”的招式。隆的一招“新旋风腿”

“口袋”的新格斗主义公开发布啦!!!

本游戏除了与传统格斗游戏有着许多共通要素外，还导入了许多适合初玩者的新系统，简单而新奇的要素令得本游戏更加绚丽，日益多彩。为民让大家对游戏系统加深印象，现在将之再次解析，READY,GO!!

①能量槽的“LEVEL UP”：收集宝石填充能量槽，令槽随宝石增多而LEVEL UP，使得角色能力加强，更快地令敌人束手就擒。②必杀能量槽：根据攻击对手式被打中的次数储满此槽，来使用必杀COMBO。③配合特别键使用GUARD CRUSH技打出敌手宝石。④掌握PK技：用PK两键进行组合，组成豪快FLASH COMBO,组合方式有PPPP（吹飞）、PPKK（击飞）。⑤紧急回避与受身：同时按下P、K、S三键、能作出MEGA CRUSH，即为紧急回避技，在被击飞状态下同时按P+K即为受身。

FLASH COMBO



这就是春丽不断换衫的FLASH COMBO，将猫女打得真是不亦乐乎，背景上的CAPCOM人物都看得出吗？

LEVEL UP必杀技



莫莉卡的LEVEL UP必杀技，如配合飞行道具可打出最大HIT。

COUNTER CRUSH



攻击被吹飞时事时按押P、S、K三键，可进行反击。

乱舞势力 VOL.11

下面为SNK格斗游戏《～幕末浪漫～月华的剑士》中的中BOSS—晓武藏的技表，希望能对大家有所帮助。调校出他的方法有些夸张，具体看下面的介绍吧。

—SHADOW PHOENIX

《月华的剑士》中BOSS角色

晓武藏全技指令大公开！

苏醒了的宫本武藏


↑选择同样角色时，按A、D及开始键会有不同颜色出现。

日本古代著名武士宫本武藏的变身体“晓武藏”终于出现在幕末了，不论在街机版还是NEO·GEO的卡带版都可现身，对战及对电脑战时均可使用，并有专用的ENDING哦。

武藏的特点是拥有超高的攻击力及距离极长的攻击范围。另外必杀技不受剑质槽的影响，使得超奥义的使用频度骤然上升。于是，一技必杀令敌立死变为可能。但是武藏的招式全部都是空隙限大，距离很近时攻击被防后受到反击的机率很大，注意啊！

传说中的战神，苏醒吧！！



劫炎剑


↑范围很长，令敌浮身进行二段攻击。此式后取消出“间欠泉”又会有二段攻击。

恫吓


↑一定距离内移动身体接连3斩的技巧。最好通常技取消后接续连续技。

十字格局


↑除直接攻击外还可跳近飞行道具，另外按住键不放还可成为防御不能技。

集中


↑蓄剑质槽的招式，招名与《机器人大战》中“精神”一项相同。

超奥义 五轮连



↑“恫吓”的强化版本，在4连斩后，屏幕出现梵文后一个“十字格局”解决敌人。但此技的空隙极大。

潜在奥义 二天无双剑



↑前进的同时3连斩后，刀向敌突刺4回地面，最后以“X”斩杀敌手的豪快技，注意使用机会。

技名	指令	备注
飞刀二连	↘ +B	中段技
劫炎剑	← +B	威力超强的斩
间欠泉	↓↘→ +B	武藏版“多重喷泉”
恫吓	←↙↓↘→ +A	突进接斩
十字格局	→↓↘ +B	根据蓄的时间变换威力
枕二连	（近身）→↘↓↙← +B	将敌叩至地面
集中	连续按押A键	蓄剑质槽
五轮连	→↘↓↙←→ +AB同时按	突进→连续斩
二天无双剑	→↘↓↙←×2+B	斩→叩杀→十字斩

武藏＆嘉神使用指令

角色选择画面，3秒之内按C键6回，B键3回，C键4回，画面两端的箭头出现，即可选用中BOSS晓武藏及最终BOSS嘉神。



↑两魔头终于登场啦！

技表黄底代表特殊技，白底代表必杀技，红色代表超奥义，青色表示潜在奥义。（超奥义是“力”和“技”两种剑质使用的，潜在奥义则是“力”这种剑质使用的）

玩具总动员 之 再次心跳

～伴着青春的心曲踏上这跳跃不定的霓虹～

去年9月号及《增刊》中已有对知名游戏《心跳纪念品》周边产品的简单介绍，今年3月26日在PS及SS上同时推出的《心跳剧场2·彩之爱歌》卖得满堂红，轻而易举进入日刊"殿堂"后，"心跳"的旋风再度卷起，青春风暴滚滚而来。这次为大家介绍的电话卡即是于3月26日推出的该系列电话卡的第4弹，价格可真是不菲。去年与风马在HK时曾在专卖店前踌躇不已，就是为了那一套套的心跳卡片（我们可是代别人买的哦）……价格1枚300日元，总共117枚，哇，好多钱啊！

—SHADOW PHOENIX



上图是片桐正在绘画的情景，下面是馆林在演说，很有情趣吧。





↑9张合并成这一张华丽的舞会装集合。



→于3月19日限定发行的"金、银、铜"限定版，据说只发行5000套哦。



限定版金装方案。





成套包装，上方是10枚一套的，下方则是15套的盒装。

↓横3枚并列而成的在修学旅行中的"风景"，还有那只鹿呢！







由首办老铺海洋堂出品的12位人物的模型，很生动吧！

街头霸王EX2

传奇一族又做霸王 3D战士再战街头

又来了，他（她）们这群街头的霸者们，上次在街机及PS上跻身3D格斗世界获得成功了，此次再接再厉，以一种“技不惊人死不休”的精神再度跃马而来，欲再霸街头。

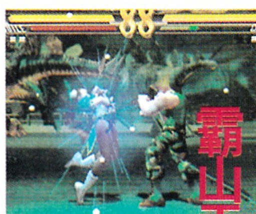
ARC
厂商：CAPCOM
类型：3D-FTG
发售日：98年5月



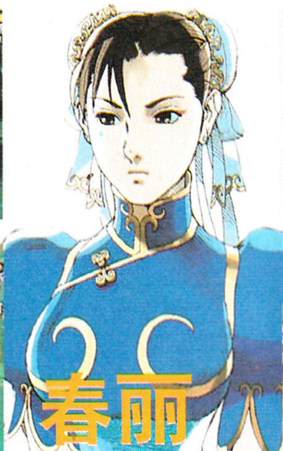
本作加入了数名新人物，除《街霸》的经典人物巴洛克（西班牙）及布兰卡（青狼）外还有红发美女夏萝及下方那位来自传说之村的继承传说的剑士疾风，他为了击倒巨蟒（大蛇？）流下了勇者的血……

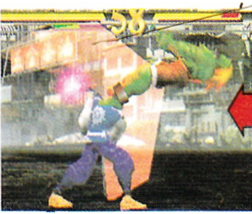
不知加入了熟面孔的本作能否超越前作，再度展示霸王们的雄雄霸气呢？

战斗的真正含义究竟是什么？



霸山天升脚

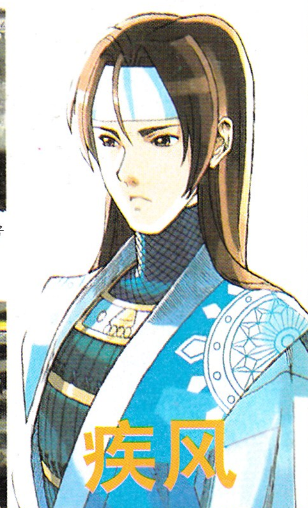

春丽



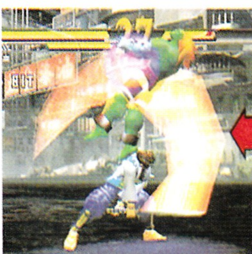

于是，硬直时间内一鼓作气叩杀斩之，真爽。

用刀攻击布兰卡，好惨，还好似乎他防住了，但…




疾风







霸王街头 006

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK





↑“SUPER ARTS”共包括“瞬狱杀”及“天魔豪斩空”等五种。

即使到了III代，也不能没有“灭杀男”—豪鬼大叔出现啊，不出所料，在《街霸III・二度冲击～巨人的攻击～》中他终于现身了。虽然仍是隐藏人物，对COM时满足特定条件，他即会乱入而来，当然也可利用秘技选用（不过笔者曾直接选用了他老人家），必杀技和“SUPER ARTS”与《ZERO》时代几乎一样，快去令他登场消灭敌人吧，但千万别学天师用他上瘾啊！

—SHADOW PHOENIX



↑杀意之波动的象征，令人胆寒的“瞬狱杀”。



↑“斩空波动拳据说还加入了空中阻碍哦。



COM豪鬼出現条件

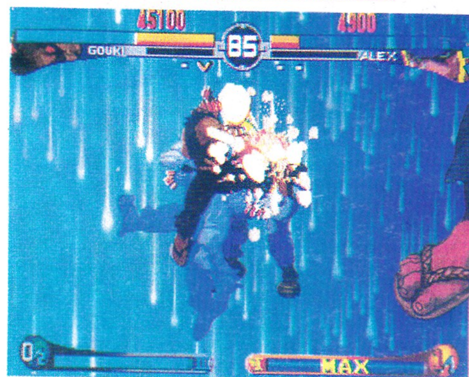
①从未 CONTINUE
②I ROUND 也不曾输
③PERFECT 胜出 达到以下规定
1回（1局制）・2回（3局制）
3回（5局制）・4回（7局制）

豪鬼使用指令

以下角色选用配合方向键

① 隆…↓↓↑
② 肯…↑↓↓
③ 隆…↑
④ 肯…↓
⑤ 辛…↓↓↑↓↑↑↑

豪气纵横山河 鬼神畏惧万里



←作为“SURER ARTS”灭杀螺旋脚从空中龙卷开始打击敌人。

豪鬼必杀技一览	
豪波动拳	↓↘→+P
斩空波动拳	↓↘→+P（空中）
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚	↓↙←+K（空中可）
灼热豪波动	→↘↓↙←+P
阿修罗闪空	→↓↘（←↓↙）+ P×2（K×2）

特殊入力技	
头盖破杀	→+中P
天魔空刃脚	空中で↓+中P

SUPER ARTS	
灭杀豪波动 （空中时）天魔豪斩空	↓↘→↓↘→+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
灭杀螺旋脚（空中可）	↓↘→↓↘→+K

※追加指令：前转：（特殊入力技）→↘↓↙←+K。瞬狱杀（气槽MAX时专用）：弱P、弱P、→弱K、强P。

饿狼风云录之

玛丽

美丽私家侦探



穿梭饿狼英雄舞台
华丽招术纵横
捍卫正义之旗
IT'S BLUE MARY!

必杀技

直削腿连打

从低轨道突进的下段攻击，速度极快

背举倒摔

看似很难使用的投掷连续技，要勤加练习。



玛丽蜘蛛固

不易防御的招式，注意距离。



转踵落脚

破绽很小，不易遭到对手的反击。





玛丽落空绞

击中对手后就会立刻使用关节技。



头部飞弹

中段当身投技，有特定的追打。



闪光打击

上段当身投技，跳起时空隙很大。

指天回旋脚

对空技，攻击力弱，无敌时间短。

玛丽电闪光

攻击力很强，高速突进对手的攻击技，打中后还可追打。

玛丽台风脚

跳飞后在空中投掷敌人后，着地时再投掷敌人飞起的技巧。

衣装



RB饿狼 2P

颜色变为紫色，与3代时基本一样。

饿狼3 2P

2P上身青色，下身为黄绿色。



饿狼3 1P

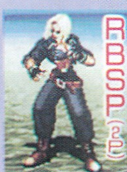
初次登场，衣装，牛仔裤上有星星





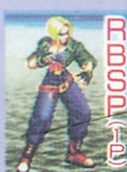
'96模式 KOF'97 1P

背心开始有专门的领装了。



RBSP 2P

2P变为淡淡的金色头发了。



RBSP 1P

开始穿夹克了，背心由红变青了。

'94模式 KOF'97 2P

2P颜色明显不同与1P。

'94模式 KOF'97 1P

1P上衣是橙色，下身是正宗牛仔裤。

'96模式 KOF'97 2P

2P是全身一种颜色，全是深绿色。

姿势



登场

扔掉夹克后，准备好了，OK！



失败

时间没有后失败姿势，很无奈。



胜利

很骄傲的姿势，哈哈！



登场（VS特瑞）

对手特瑞专用开场OPENING。

个人档案

格斗门派：指令徒手自卫术
生日：1973年2月4日
年龄：25岁
出生地：美国
血型：AB型
身高：168cm
体重：49Kg
趣味：自行车耐力赛
好食之物：牛肉
擅长运动：棒球
关心之物：皮夹克
厌恶之物：猫
喜听之音乐：法国叙事曲
特技：在很快忘记厌恶之事时演唱摇滚或叙事曲

玩的就是这种最棒的噼哩啪啦赛车



チョロQパーク

Q版赛车公园

SS 厂商:TAKARA 类型:RAC 媒体:CD-ROM 发售日:98.3.26

与PS“Q版赛车”系列不同的SS原创“Q版赛车”！

这款赛车游戏中的车子通称“慢吞吞Q”，看名字就知道与其他赛车游戏不同。游戏中的赛道虽然也是和一般赛车游戏一样的环形跑道，但透着一股有趣的气息。场地包括街道、雪地、运动场等。虽然比赛很艰难，但别害怕，“慢吞吞Q”冲啊！



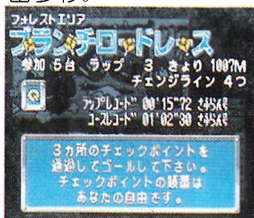
具有卡通风格的赛车游戏，真是奇想天外的情景。

在各种各样的赛道上进行比赛

赛车游戏的灵魂之一就是设计出色的赛道，这款游戏当然也不例外，每条赛道都有各自不同的特色，还有各自不同的规则，使游戏更加丰富多彩。



在城市中比赛会路过商业街区。



规则会有所变化，增加了可玩性！



在雪山赛道上，路面是倾斜的。



400M一圈的标准跑道，单圈最快应该不到10秒。

可以用不同的办法“加害”对手

以前也有赛车游戏可以相互攻击，但本作中似乎更有意思。从赛道上捡到一些如轮胎、油料等物品，发动“发射轮胎”、“撒汽油”等攻击，令对手陷入窘境。

发射轮胎



向前面的“讨厌挡路车”发射轮胎，但一定要瞄准！

撒汽油



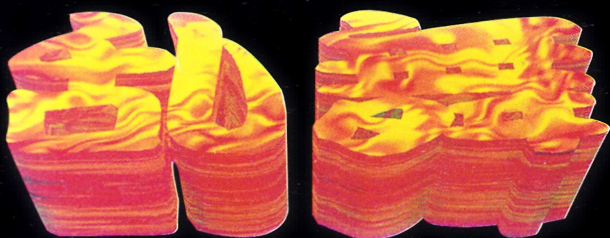
撒一滩汽油，别的车如果没看清压上的话，嘿嘿嘿……

SS版的特别之处 随着时间的变化而改变！？

刚才就说过这款游戏中有SS版的原创要素，而这原创要素就是通过SS的内藏时钟来改变一些内容。在特定的时间里，游戏中会出现一些珍奇的“慢吞吞Q”，还有特别的赛道哟！



画面右上角的海盗船，在一些特定的时间里就会变成小游艇，还有旅客直升机等。



势力 Vol 12

上期为大家介绍过《～幕末浪漫～月华的剑士》中的中BOSS角色晓武藏的情况，这期就是那位最终BOSS——嘉神慎之介的"景象"了，样子很有"冥界"气质的，形像很cool哦。

——SHADOW PHOENIX

最终《月华的剑士》BOSS 嘉神慎之介全技公开!!



觉醒之后 HYRER化

觉醒之后全身浮起，宝刀"端凤"也发出奇怪之气。

《月华的剑士》的最终关底角色嘉神慎之介的正体是守护作为生与死边境的"地狱门"的"四神"之——"朱雀的守护者"，据说是个忠肝义胆的人物？日本神话版关二爷?!作为地狱门的负面力量，他是不信人类的。为了令地上事物破坏毁灭，他解放出地狱门的力量，自己得到无穷的邪恶POWER。

嘉神在卡带及CD版中均可使用，使用指令是在角色选择画面时，在3秒之内按C键6回、B键3回、C键4回，于是画面两端有箭头出现，这时就可以选用他和中BOSS——晓武藏了(为上期内容一样，加深印像嘛)。

嘉神的特征是千万避免蹲下，C键不仅是踢腿而且也是用剑攻击哦，还有就是和枫一样，会觉醒的啊！



冥府向导



觉醒后使用的技法，押键时间长短决定距离变化长度。

不知火



被此招中后可令敌人退返，觉醒后的"地狱之劫火"则会令敌人倒下。

焚书坑儒



横斜方向突进攻，被全身鸟化的火焰攻击，与"绀碧之猛禽"一样。

负之洗礼



觉醒后使用的技法，浮在半空发射不可防御的雷射光线。

技名	指令	备注
焦脚·焚如	(空中) ↓+C	从空中袭向对手的蹴技
不知火	↓↘→+A或B	从地面发出火炎向上斩杀对手
焦咆吼	→↓↘+A或B	呼出火炎之鸟的对空技
熖咆吼	(近身) →↘↓↙← +C	用刀突刺令之爆发
红莲朱雀	(空中) ←↙↓↘→+AB同时按	"焦脚·焚如"的強化版
焚书抗儒	↓↙←↙→+B	全身火鸟化攻击
⬇ 觉醒	剑质槽满时且体力变红时同时按BCD键	
焦脚·降炎	(空中) ↓+C	同"焦脚焚如"（威力加強、下同）
地狱之劫火	↓↘→+A或B	同"不知火"
飞向黄泉之翼	→↓↘ +A或B	同"焦咆吼"
愚者的叹息	(近身) →↘↓↙← +C	同"熖咆吼"
冥府向导	↓↙← +A或B	从地面跳出，用地狱门的力量攻击
欺瞒之镜	←↘↓↙→+C	跳返飞行道具的障碍
负之裁决	(空中) ←↙↓↘→+AB同时按	"焦脚·降炎"的強化版
负之洗礼	→←↙↓↘→+AB同时按	在地上防御不能的雷射攻击
绀碧之猛禽	↓↙←↙→ +B	同"焚书抗儒"



站立或蹲下B键可变成连续防御，令敌手武器飞出。

活用跳跃+C键，有意想不到的效果。



～连续技披露～

- 共通："焦脚·焚如"●CANCEL各种必杀技
- 力：跳跃攻击 ●站立或蹲下C+←+A ●各种必杀技
- 技：跳跃攻击 ●←+A·A·A·B ●CANCEL"不知火"
- 觉醒"共通"：焦脚·降炎 ●CANCEL各种必杀技
- 觉醒"力"：跳跃C ●←+A×2 ●CANCEL重飞向黄泉"之翼"（6段）●CANCEL"负之裁决"
- 觉醒"技"：跳跃攻击 ●←+A·A·A·B ●CANCEL各种必杀技
- 觉醒"技"：←+A·B·→+B ●←+A·B·→+B

(以上连续技谨供大家参考)

狼来了！！

终于，《饿狼传说》系列的最新作掀开它的面纱，向人们展示它的真正姿态。尽管它仍滞留在2D营房，没象同班兄弟《侍魂》那样入驻3D军团，但其日愈绚丽的画面和独特的操作性更令“狼迷”们趋之若鹜。不知这次能否继《97格斗之王》的460M及《月华的剑士》的474M后来个SNK第一部突破500M的作品呢，It's ture……





REAL BOUT饿狼传说2 ～新・来者～

ARC	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：CD-ROM、卡带

前作登场的20人加上新角色2人的再次热斗！

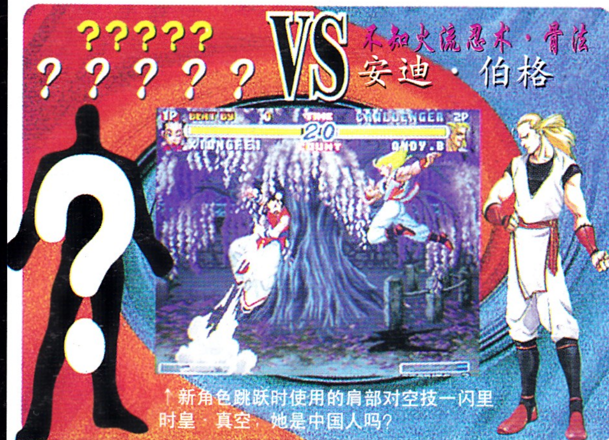
本作总共22人的強大阵容，可谓集结《饿狼》系列所有人气角色，囊括前作《RB饿狼传说・特别版》的20位角色。另外另入的2各新角色为一男一女，由于资料有限，只知道男的是位名为RICK STROWD的印第安系人物，绰号为“擂台上的白狼”用的是拳击格斗术，但不戴拳套哦！女的则是位名为李香绯的人物。绰号“唐人街的小野马”，据说懂得所有中国拳法。

系统方面由前前作《RB饿狼》进化而来，采取新2段战线形式，H・POWER．S・POWER（超杀）及P・POWER（潜在能力）均健在，新增的同时按A、B两键即可使出回避攻击，但僵持时间变短。另外各人的潜在能力都可在GUARD CANCEL时使出，好好掌握哦。画面的布局与前作及前前作无甚大的区别，只是场地背景的画面的显示经过新的制作，更加清爽亮丽了。另外，与前作同样的人物也会修得新技法，留意续报及《格斗天书》。

虽然《饿狼》总不是轻易地就能令你上手，比起《侍魂》来就可窥见一斑，但也许就是这看似繁琐却十分独特且不可轻易让人上手的系统就是它的魅力之一，不要小看这“匹”饿狼哦，否则它的嚎叫、它的牙齿、它的利爪会让你感觉到它的传说是真的……



↑新角色的必杀技，看他的样子有些象大蛇身上的花纹，这位白毛酷哥有何超人本领呢？



↑新角色跳跃时使用的肩部对空技一闪里时皇・真空，她是中国人吗？



↑吉斯的“斗气风暴”对克劳撒的“上段破碎球”，背景是吉斯的场地吧？



↑左边是玛丽的“指天回旋脚”，右边是舞的新技“小夜千鸟”，扇光一闪，很漂亮吧？



↑东丈的“虎破脚”与比利的“超火炎旋风棍”都是炎系必杀技。



↑足技得意的双雄，背景是金的场地，注意到还有山田十平卫出现哦。



↑洪武这位追击山崎的警察真是努力啊，一直到了这代仍不眠不休的……



↑一个胖子一个瘦子，两人都是很怪异的有趣人物，达克的小鸭子的样子还是那么可爱哦。



↑召唤鬼的双角和身体巨大化的唐老师付都是很具超强怪力的传奇人物。



↑用隐藏武器攻击的劳伦斯及著名的拳手佛朗哥都很强悍哦。



↑兄弟对决的场面，右方的弟弟崇秀的新招是召唤出龙进行攻击的“海龙照临”。

合金弹头2





METAL SLUG 2

ARC	厂商：SNK　类型：STG
	发售日：98年2月

Eri 江里



←是一名日本籍的女爆破兵。

两名新角色登场！



注目!!



←意大利富豪杰尔米家的独生女。

菲欧 Fio

战争主题公园！攻击敌人！用宝物提升力量！横卷轴的射击游戏！看到这些，你会不会脱口说出"METAL SLUG"这个游戏，虽然这都只是一些很普通的系统，但SNK将这些要素结合在一起却做出了一款非常出色的横版射击游戏"合金弹头"，现在其续作又登场啦！这款作品中完全保持着前作的第一成功要素一爽快感，并将前作的另一成功要素一细腻滑稽的画风保留了下来。游戏的画面将计算机图案的点绘法发挥到了极至。从画面上还可看出这款游戏增加了两名新角色，而且全是女性，另外能乘坐的战车也增加了。

SV-001Ⅲ　合金弹头



↑上代就有的主力战车，这次机动性有了提高，还有穿甲弹攻击。

SV-F07V　弹头战机



↑垂直起落的战斗机，搭载旋回式的伏尔式火炮及高速的导弹。

增加了可以乘坐的宝物

↓试验开发中的两足步行战车，两腕装有伏尔甘火炮，腰部装有加农炮。

↓虽然与合金弹头有相同的机能，但它没有装甲所以比较危险。



SVX-15D　弹头步行战车



SV-CAMEL　骆驼弹头

向点绘的界限挑战!!



勇敢杀敌!!!

↑到了战场之上，只有勇者才能存活，勇敢杀敌吧！

根据前面的描述，这款游戏的画面仍会体现出SNK美工的实力与幽默，令我们忍不住不介绍它细致的画风。游戏中不论是攻击还是平常的行动都令人忍俊不止，看惯了POLYGON的玩家们也可以换一换口味了。

无敌婴儿的技巧!!



↑战场上居然会出现婴儿他还会翻跟斗给你看。

演出!!



从古墓钻出的木乃伊把探险者给吓坏了，这样的敌人恐怕要用圣水来对付吧！

大家都登场!!

↓加分的宝物也比前作有了增加，居然还会有大便？



新增的敌人!!

嘿哟嘿哟 咕咚咕咚 攻击就是工作!!

这里介绍一些游戏的画面，是不同关中的画面，大家可能通过图片看出来，这次游戏中的任务同前作差不多，就是深入敌基地打倒大BOSS之类的，让我们一起来看看有什么样的大BOSS在跟我们叫板吧！



←营救的俘虏会提供给你宝物，这与一代是完全相同的。



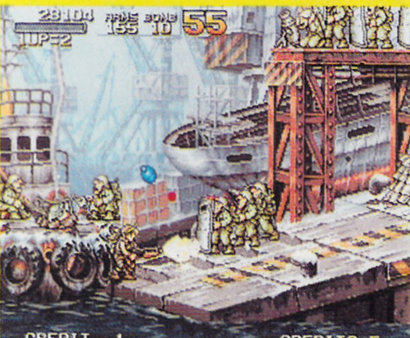
→这个BOSS非常象一艘巨大的战列舰，快击沉它吧！



↑中国饭店被摧毁之后会有许多包子出现，多吃点儿吧！



←这列火车不能停下来吗？只好摧毁它啦！



↑港口中的敌人都在忙碌着，忙的事情不是别的，当然只是一件事——要你的命！

轰



↑这是在香港的街头进行作战，车牌上写着目的地：太古。

←这座吊桥象波浪一样，人居然还能站在上面！

玩后的感想

池袋拉克塞尔

池袋拉克塞尔是日本著名的游戏高手和杂志编辑，他被SNK请到开发部试玩这款“合金弹头2”后，说了以下的感想：

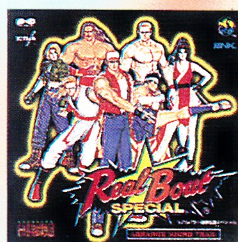
最近以POLYGON描绘的游戏真是太多了，自己都感到有点儿没意思了。以前玩过前作，感觉非常有意思。这款游戏不但画面十分有趣，而且玩起来也很刺激。不知是不是制作者喜欢电影，这款游戏有点象看电影，尤其是打败最终关底之后的制作手段，而且很可笑。这款游戏给我的感觉是最近的同类作品中最好的，相信它会获得很大的成功。



玩具总动员之 光辉CD大赏乱舞系

《增刊》中曾以“光辉CD大赏篇”登场的本栏目相信大家已经“领教”过了，这次的“乱舞系”主要为大家带来一些以SNK原作为背景的CD作品，介绍SNK的栏目是“乱舞势力”，那么这些CD自然要分到“乱舞系”中了，何时它们会转职成另系的高手呢？曾经半开玩笑地与SHADOW PLOUGH（本人新版影武者）调侃，如果音乐和游戏只让我选择一个，我会毫不犹豫地选择前者，究其原因自己也说不清楚，有时看见家中的几百张CD总有种PROUD的感觉，总之，MUSIC是个好东西哦，不信去听听！！

—SHADOW PHOENIX



《饿狼传说，特别版》的精选版本，97年3月5日发行。



又是《真说侍魂　武士烈传》的原音版本，97年3月21日发行。（2枚组）



SNK格斗新作《～幕未浪漫～月华之剑士》CD专辑，97年12月17日发行。



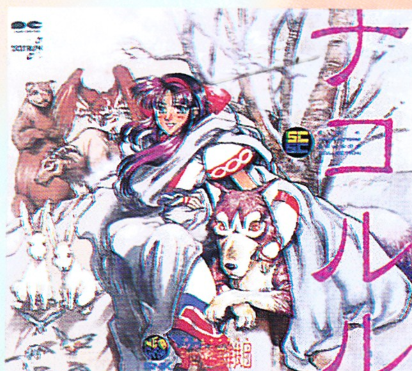
SNK人物声音精选集第4部《特瑞·伯格》，97年11月19日发行。



SNK人物声音精选集第5部《97格斗之王　角色特别版》，97年12月3日发行。



SNK人物声音精选集第1部《草雉京》，97年7月18日发行。



SNK人物声音精选集第2部《娜可露露》，97年7月18日发行。



《'97格斗之王剧本CD～激突篇～》，97年10月1日发行。



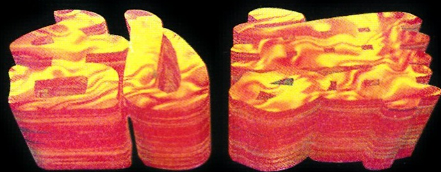
SNK人物声音精选集第3部《吉斯·霍华德》，97年8月20日发行。



《'97格斗之王》的精制版CD，97年9月19日发行。



2枚组的《'97格斗之王》CD集，97年8月20日发行。



势力

VOL.10

SNK的去年末格斗新作《～幕末浪漫～月华之剑士》你玩到了吗？这里为大家献上此作的全技表，其中“黄底”代表必杀技，“红底”代表超奥义，“蓝底”代表潜在奥义。此款游戏可以说制作得相当不错，去年底与风马一起玩时，都不约而同发出啧啧赞声哦。快快掌握好招式随这群月华之剑士去幕末浪漫吧，否则我S·P会……（HA，HA……）

—SHADOW PHOENIX

枫（觉醒前）

“一刀·空牙”此招在一次发动后再次输入指令可达到追加攻击的目的。

技名	指令
一刀·疾风	↓↘→ ＋A或B
一刀·空牙	→↓↘ ＋A或B
一刀·连刃斩	↓↙← ＋A或B（连续输入3次）
一刀·岚讨	（接近敌人）←↙↓↘→ ＋C
活心·伏龙	↓↙←↙→ ＋A或B
活心·亢龙	↓↙←↙→ ＋B

↓ 觉醒　剑质槽满了及体力槽变红时同时按B、C、D键

枫（觉醒后）

觉醒后的他觉悟了不少雷属性的必杀技，其中“晨明·岚讨”具有追击性。

技名	指令
晨明·疾风	↓↘→ ＋A或B
晨明·空牙	→↓↘ ＋A或B
晨明·连刃斩	↓↙← ＋A或B（连续输入3次）
晨明·岚讨	（接近敌人）←↙↓↘→ ＋C
活心·醒龙	↓↘→↓↘→ ＋AB键同时按
活心·苍龙	↓↘→↓↘→ ＋B

御名方守矢

攻击范围很长，“带刀·步月”是瞬间移动技，其是正统剑术世家“活杀逸刀流”的传人。

技名	指令
逸刀·月龙	↓↙← ＋A或B或C
逸刀·新月	→↓↘ ＋A
逸刀·月影	↓↘→＋A或B（连续输入3回）
带刀·步月	←↙↓ ＋A或B或C
活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→ ＋AB键同时按
活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→ ＋B

雪

“垂斩”也有追击的可能。“真·雪风卷”是将敌人吸入，再降下冰块给予打击的招式。

技名	指令
冰刃	↓↘→ ＋A或B
霜华	→↓↘ ＋A或B
瞬雪斩	↓↙← ＋A或B
垂斩	（接近敌人）→↘↓↙← ＋C
雪风卷	↓↙←↙→ ＋AB键同时按
真·雪风卷	↓↙←↙→ ＋B

一条明

使用阴阳术召唤出式神或妖怪进行战斗，而呼出式神的御札和人形则收藏于袖中。

技名	指令
式神·天空	↓↘→ ＋A或B
劾鬼·泥田坊	→↓↘ ＋A或B或C
劾鬼·清姬	→↘↓↙← ＋A
变化人形	→↘↓↙← ＋C
式神·六合	↓↙←↙→ ＋同时按A、B
劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→ ＋B

神崎十三

“轰弹冲”可根据按键长短来使威力变化，“富狱”后也是可追加攻击的。

技名	指令
激震	→↓↘ ＋A或B
轰弹冲	A或B或C或D键按住2秒以上
富狱	（接近敌人）→↘↓↙← ＋B
金刚重坠	↓↘→ ＋A或B
刮目·大激恸	↓↙←↙→ ＋AB键同时按
刮目·超激恸	（接近敌人）→↘↓↙←×2＋B

骜家庆一郎

“俊杀”后连按键可使HIT数增加，该角色是著名的新撰组成员，剑术一流。

技名	指令
疾空杀	←（蓄）→ ＋A或B
虚空杀	↓（蓄）↑ ＋A或B
狼牙	←（蓄）→ ＋C
俊杀	↓↙← ＋A或B
真·狼牙	↓↙←↙→ ＋AB键同时按
最终·狼牙	↓↙←↙→ ＋B

紫镜

“回转肝”可利用连打令距离延长。“迷凶死衰·狂喜”是武器飞射技。

技名	指令
秃鹫	↓↙← ＋A或B
回转肝	→↓↘ ＋A或B
斩肉镰鼬	←↙↓↘→ ＋A或B
斩肉大铁	（空中）↓↙← ＋B
迷凶死衰·狂喜	↓↘→↓↘→ ＋AB键同时按
迷凶死衰·凶饥	↓↘→↓↘→ ＋B

天野漂

是“我流喧哗矢仓”门派的传人，“盘上此之一手”是类似特瑞“能量喷泉”的招式。

技名	指令
雀刺	→↙→＋A或B
居飞车穴熊	A键连打
必至	→↘↓↙← ＋B
盘上此之一手“和金”	→↘↓↙←×2＋AB键同时按
盘上此之一手“飞车”	→↘↓↙← ×2＋B
盘上此之一手“角行”	→↘↓↙← ×2＋A

李烈火

“霞”是类似《格斗之王》中“闪避”的招式，此人是以北派少林寺武功为自己招式基础的。

技名	指令
龙槌旋	↓↙← ＋C（连续输入3次）
炎扇翔	→↓↘ ＋B
霞	AB键同时按
火影	（前招中）A或B或C
奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→ ＋AB键同时按
秘奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→ ＋B.

斩铁

与《龙虎之拳》中的如月影二拥有许多相似的招式，“流影阵”可以跳返敌人的飞行道具。

技名	指令
流影阵	↓↘→ ＋A或B
钢断·改	→←↙↓↘→ ＋B
天魔脚	（空中）↓ ＋C
水面隐	←↓↙ ＋A
螳螂双刃	↓↙←↙→ ＋AB键同时按
暗狩	（接近敌人）→↘↓↙←×2＋B

直卫示源

“烈咆哮”后连按键可增加HIT数，“翡翠碎”是指令投技。

技名	指令
白虎爪	↓↙← ＋A或B
烈咆吼	→↓↘ ＋A
翡翠碎	←↙↓↘→ ＋C
金刚碎	（近身）→↘↓↙←→ ＋C
因果应报	→↘↓↙← ×2＋AB键同时按
不俱戴天	→↘↓↙← ×2＋B

玄武之翁

自称创出一流派，实际上研修“真心流一之太刀”中狡猾之技。

技名	指令
龟筮	↓↘→ ＋A或B或C
龟舞·地	→↘↓↙← ＋A或B
钓果大良	→↓↘ ＋A或B或C
无功用	↓↓ ＋C
玄武的咆哮	→←↙↓↘→ ＋AB键同时按
玄武之怒	→←↙↓↘→ ＋B

追加攻击＆特性变化

必杀技后，再按键连打，再输入指令，使追加攻击变为可能。但A、B、C三键各有对应的技，根据按键的不同，可改变速度、轨迹、距离、效果等。

↓骜家的“最终·狼牙”按住2秒以上键可使防御不能。

↑“劾鬼·泥田坊”可根据按键不同改变出现位置。

Guardian Recall II
守护兽召唤

Illustration by RYO RAMIYA & RUEN ROUGA



机种	PS
厂商	XING
类型	S · RPG
发售日	预定今春

当列岛的龙脉发生混乱时，少女和守护兽开始承担起他们的使命！

游戏的舞台是在近未来，有七名少女和她们的守护兽活跃在那里。这次我们介绍的是一部分系统和角色，大家还能看到片头动画以及游戏中的新系统。



在学校内展开了战斗。



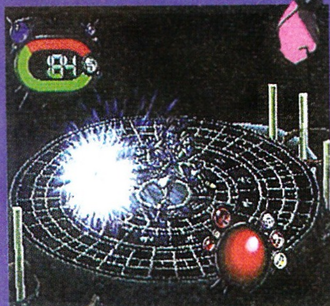
这是在地之章登场的大地裕子和她的守护兽坡奇。

充满迫力的片头动画

少女和守护兽编织的故事

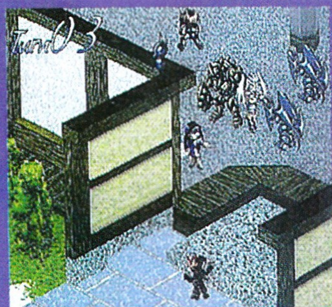
游戏的故事是发生在1999年的日本。日本列岛全部发生了混乱，活断层的平衡性全部丧失，大都市群全都变成了沙漠一般，支撑全日本的七个大动脉“龙脉”被破坏了……

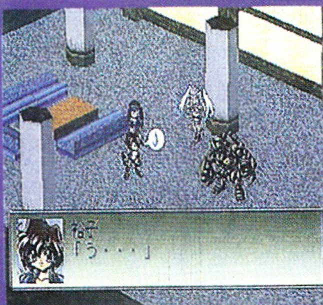
过了一段时间，地方都市有了一些恢复，可破坏龙脉的谜之组织“荏狗霸菟”再次展开了暗中的破坏活动。七名少女被各式各样的事件卷入其中，与“荏狗霸菟”派出的刺客展开了壮绝的战斗。如果没有她们的守护兽存在，这些事真不可想像。





这是守护兽的攻击画面。





游戏采用40°斜俯视，并具有很高的战术性。

战斗时会有事件发生，也会插播动画。

这是炎真由的守护兽诃文，他是全身通红象火一样的守护兽。一般守护兽总形影不离地跟在女孩身边，必要之时出现保护她们。七个女孩有七个不同的守护兽。

新系统双重战斗系统

这个游戏最大的特征就是被称为“TWIN DUEL SYSTEM”双重战斗系统。游戏时，玩者只能操纵没有攻击力的少女，而能攻击的守护兽却不能直接操纵，需要事先对少女们下达好命令。而少女和守护兽的体力是共有的，所以具有较高的战术性。

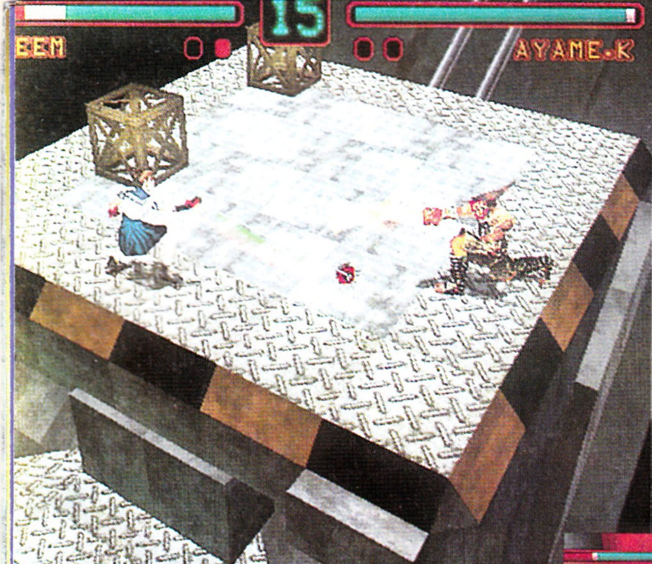


要想玩好这个游戏，确实需要动一番脑筋。



主人公就是这七名少女

右侧的就是游戏的七位主角，如果包括谜之组织“荏狗霸菟”中的人物，游戏中共有24名少女登场！



namco + SQUARE

共同开发的第1部街机作品

用来运送货物的巨大电梯，虽然从图片中看不出电梯正向斜下运行，但可肯定这会影响对战的。



从这张图片看，就更象「武士之刃」了



高低相差非常大的舞台，对战起来会非常麻烦吧。

也许舞台采取选择制，而每个舞台都有不同的战斗要求

现在的方案多半是在对战时游戏者可以自由选择舞台。这种选择制的采用，可能会造成各舞台之间的差异很大。从左侧的图片中可以看到，在电梯的舞台上，随着电梯的升降会有三层地方成为对战的场所。还有综合性的大楼、中间存在大障碍物的地方、四周都有墙壁的地方。还会有什么样的舞台要到游戏完成度进一步提高才知道，但这并不影响我们继续了解“EHRGEIZ”。





从图片上看，这款游戏有些「TOBAL 2」+「魂之利刃」+「武士之刃」的味道。

在EHRGEIZ中登场的角色之谜

虽然只获得少量的关于登场角色的情报，但还是希望尽早告诉大家。现在已知的登场人物有忍者、军人、主角型的钢铁格斗家等类型。从图片上看好象还有一个使用溜溜球的象刑警一样的人。游戏中的武术流派包括卡坡拉、摔角、八极拳等，全部角色加起来共有10人。不过这些人物设定似乎并无任何新意之处，还是等玩的时候再说吧！



街机名厂与家用机大家合力共创全新格斗概念

NAMCO与SQUARE终于联手制作游戏节目了，这两家唯美派的大家将自己这些年在3D格斗领域的想法全融入了这款作

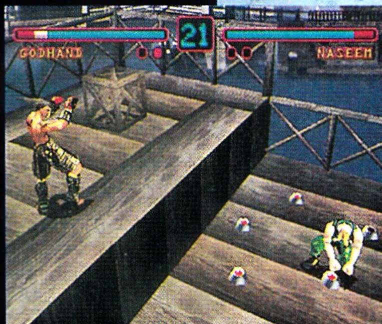
神佑擂台
EHRGEIZ
最新方案大公开



忍者用剑劈向GODHAND，但似乎被其防住了。也许GODHAND会采取空手入白刃的技巧吧。

加入了各种各样的操作，使游戏颇具新奇感。

虽然仍不知道具体的内容，但却得悉这款游戏的自由度非常高，凭借游戏者的双手能够创造出绚烂多彩的世界。大意就是每个角色都拥有自己所擅长的特技，并且可以在对战中使用，给对方造成伤害，当然这里所说的特技并不是指格斗技，而是一些类似旁门左道的东西。



军人正在放置地雷，可是会不会对他自己造成伤害呢？



对手被地雷炸飞了。



女学生抡着巨大化的溜溜球攻击对手，可是又被忍者的烟幕弄昏了。



游戏中的基本动作十分丰富

格斗游戏的必有要素，如跑、跳、踢等当然不会缺少。但这款游戏中还包括利用障碍物、墙壁等等动作，可以说是综合了两家许多格斗游戏中的精华。从图片上可以看到有放置地雷、烟幕等，还有空手入白刃等高难度的技巧。据制作者石井先生说：“这是一款自由度非常高的作品。”

S THE RING

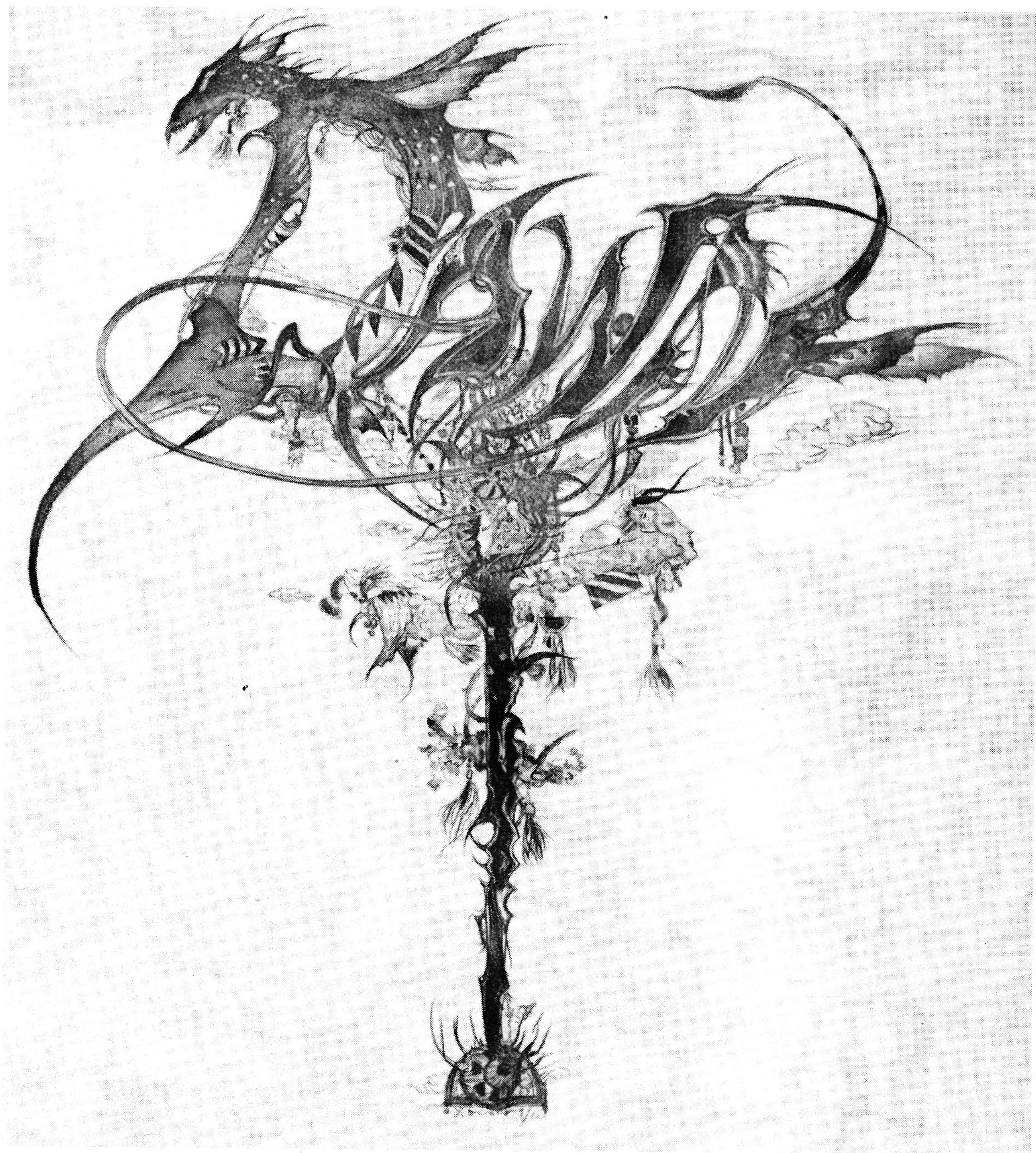
ZGEIZ

品当中，虽然沒有玩到，但已经能感觉到它那丰富多彩的内容。请你随着这次的介绍，去体味这“神佑擂台”吧！

近未来风格的对战游戏
“EHRGEIZ”即将再掀格斗新纪元

电子游戏软件

九八年1月——6月合订本



《电子游戏软件》杂志社监印

电子游戏软件

'98

GAME风景线

盗墓者2（PS）

前线任务 抉择（PS）

前线任务2（PS）

宿命传说（PS）

生化危机2（PS）

世嘉观览车（SS）

银色之星Ⅱ（SS）

口袋战士（ARC）

仙剑奇侠传

国内武侠RPG

第一大作登陆土星！

98·1期目录

电子游戏软件



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

科普园地

格斗天书

秘技天地

闯关族的家

游戏点评

目　录

彩版目录

公告:《96天书》及《97合订下》97年底出版

被称为"经典中经典"的《96格斗天书》虽印刷三版仍旧

供不

·

本》

★《

★《

★《

★《

★《

★《

★《

★9



致歉：《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《97上半年合订本》及《'96格斗天书》(原版及修订版)均已售完，请勿汇款。

98年第一力作··《格[...]》

97年初，长青书《'96格斗天书》面世，98年春节

部精彩无限，170余位江湖浪子个个豪情万丈。160

让我们重温当年《'96格斗天书》的广告：

当平安夜的钟声敲响，谁人还在秋叶寥落，雪花飘飞

我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水

。还有

游戏部







上海新娱乐计划始动

本刊上海专讯（记者:KEN） 沉寂了一段时间的上海娱乐界又将一轮新的高潮，一个全新的超大型娱乐设备设施计划正在紧锣密鼓地计划中，预计不久便可以付诸于实际行动。

该计划的筹划和发起人是南梦宫(NAMCO)上海分公司，而且得到了日本方面的支持。计划将投资近一亿元人民币，按照日本南梦宫主题公园的设计和运作形式，在上海新商业中心徐家汇开辟一家国内最大的室内娱乐中心，所使用的电视娱乐设备将包括运动、智力等各个方面，目前除SEGA尚未表态以外，SNK、CAPCOM等日本各大型街机公司已经对此表示了浓厚的兴趣，上海市文化局和有关的区政府亦对此项投资持赞成态度。此间业界普遍认为，该游戏中心的诞生必将使上海及国内的电玩发展进入一个全新的阶段，对国内电玩业将起到积极的意义。

另据来自上海文化系统的消息，随着沪上电子游戏业的进一步发展，对申城电玩管理法规的的修改已经被提到议事日程上来。据悉一份修改的新法规已交到了市人大会的案头，正等待人大的审批和通过。其中比较重大的修改是对儿童区范围的扩大，各种赛车类、运动类和射击类等游戏将向儿童全面，成人区将主要集中一小部分危险性较大的体感游戏或者是暴力成份较高的动作游戏。但是，对赌博、反动和色情游戏仍将进行严格的控制和管理，这也是申城电玩市场得以健康发展的主要原因之一。

有关代理世嘉土星的消息也得到了进一步的证实。刚刚成立不久的上海文化局所属文化娱乐公司将着手开展该方面的工作。针对目前的国内实际情况和消费水平，公司准备引进世嘉专为中国市场生产的、可直接播放VCD的土星主机，以及大量优秀的土星正版软件。主机的销售价格将定位在1400元到1500元左右，而正版软件价格更将以30—40元人民币一张的超低价发售。公司表示各小卖店如果加入经销活动，其利润并不会低于目前的水平，而且就世嘉和该公司目前的实力来说，这种销售方式不但是完全可行的，在必要时还可能向更低的方向调整。公司希望能够借此机会使国内的市场接受正版，养成良好的法律意识，同时也希望能够使土星主机在国内进一步地普及。据悉预计的销售期将不会迟于98年春节。

此外据来自上海电影制片厂的消息称，一个以日本艺员为女主角、剧名为“梦幻之星”的22集电视连续剧即将于明年4月正式开拍。该剧的编导称“此剧受到了某些游戏很大的影响”，并且将尝试VCD、游戏碟同时推出的系统操作手法。由于此为国内第一部涉及游戏体裁的影视作品，所以受到了业界不少人士的关注。本刊也将随时报道有关情况。



北京三家游戏公司新年奉献 推出98国产游戏精品大礼包

本刊讯 日前在电脑市场上，一款被称为国产游戏大礼包的产品受到热烈欢迎，成为市场关注的热点。

据悉，此礼包是由国内制作游戏软件的前导、大恒、立地三家公司联合推出，内含这三家公司在97年推出的《赤壁》(标准版)、《天惑》、《生死之间》这三款游戏，而此礼包仅售138元，可谓超值。今年，国产游戏比去年有了很大的进步，至少从数量和质量上都是如此。



日本修改相关法规 对CD—ROM加强管理

本刊讯 去年9月24日，日本东京的第三回立法会议上由青岛幸男提出了一个名为“有关东京都青少年健康成长的条例的部分修正条例”，新规定中增加了“买春等处罚规定”,条例已从12月16日开始实施。

在改正的部分中“CD—ROM等的规制”将用CD—ROM作为媒体的计算机软件与已往的图书、电视划为同种范畴。规定包括PS、SS软件在内的CD—ROM，如果店家将标有“18禁”字样的软件卖给了未满18岁的人，将被处以一年以下的劳役或50万日元以下的罚款。还规定店家在演示游戏画面时，不得有性的或过分暴力的图像。这些规定将进一步加强日本电玩市场的健康化和正规化。



任天堂新产品展示会开幕

本刊日本特讯（记者：KEN） 11月21日至23日，任天堂历史上最大的一次新产品展示会“任天堂 SPACE WORLD '97”在日本千叶县的幕张展览中心开幕。此次展览汇集了任天堂历史上最强大的软、硬件开发能力，向玩家展示了一个全新的任天堂世界。业界普遍认为，任氏此举表明山内溥在PS、SS强大的攻击下，已经不得不主动出击，孤注一掷了。由于此次展览关系到任天堂今后的命运，故此本刊特地做了周密的安排，为读者采访到了一些最新消息。

64DD 的发售日再次确定！

一再拖延发售期(这次又拖了一年多)的64DD终于确定了新的发售日期——98年6月。虽然大家都知道98年会发售是早晚的事，但此次宣布的时间之晚仍然使业界颇为吃惊。看来任天堂不是想推出一个惊人的主机，就是在开发上遇到了些麻烦。而任天堂的表示则一如既往：推迟发售是为了配合软件。现在特定同时推出的64DD游戏是曾经在GB中红极一时的“妖怪口袋”之续集“妖怪口袋64”，虽然游戏的具体内容仍不得而知，但是试玩版的出色表现也让人大为吃惊，最让玩家感到高兴的是可以使用特殊手柄接受GB中的记录，玩家的心血将不会白费。此外，“马里奥RRG 64”、“MOTHER 3”和“森林大帝”等三个作品也将对应64DD，这些超任时代红极一时巨作的续集，目前的期待度仍然很高。



▶对于游戏界来说，宫本所作的游戏可谓『十年磨一剑』。

任氏的主将宫本茂也表示64DD有良好的前景，因为对游戏热作的扩张方面64DD十分方便，并且由于其内部有计时装置，在玩育成游戏时切断电源仍能继续。宫本还强调了任天堂的软件至上的策略：任天堂的软件决不会玩一回就腻了。他说自己的理想就是制作不会过时的游戏。已经作了一年的A·RPG“塞尔达64”的64DD版中不仅可以玩到卡带版中的全部内容，还可以玩到被称为“暗·塞尔达”的版本。

N64 游戏音声识别系统开发始动！

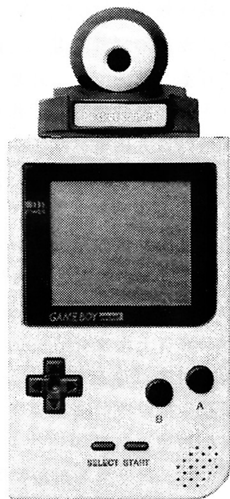
此次展示会上，任天堂还宣布了与日本RECORD公司的合作计划，一个被称为MIRACLE MANAGMENT的新合作公司已经成立，将致力于开发N64专用的游戏音声识别系统。如果开发成功，这将是游戏主机操作方式的一种划时代的变革。

基本上这种系统将普遍运用在RPG及SLG游戏中。玩家只要戴上与主机连接的专用头戴式受话器，向画面内的主角发出指令便可操作起行动。具体的对应指令在设计游戏程式时可自由选择，比如“奔跑”、“停止”等等。但是，如何区别不同玩家的语音语调仍然是一个问题，公司计划在游戏中增加一个学习模式，让电脑先适应玩家的发音特点，然后加以识别。如果一切顺利该系统将会在明年秋天正式发售，售价大约在3000日元(合人民币210元)左右。

大力发展多媒体！

尽管N64是任天堂今后的重头戏，但山内也不会忘记他还有一个百战百胜的GAME BOY。此次展览会上亦展出了不少与两者有关的东西，而且更让人感到惊讶的是，任天堂也考虑到了这两个硬件之间的互换性，N64主机的多媒体性质进一步展开了。

新开发的GB功能主要有：多主机与N64连接同时游戏、利用数码照相机摄录个人影像，并在主机内加工等。



◀这就是对应GB的数码照相机『POCKET CAMERA』。

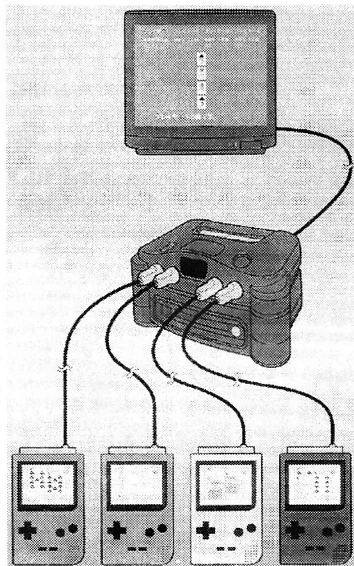
任天堂专门配合GB使用的数码照相机（POCKET CAMERA）和打印机（POCKET PRINTER）将在明年春天发售。玩家可以用照相机摄下自己的外貌，并使用在游戏之中。照相机的外形将是一张带有小型摄像机的GB卡带，玩家可利用GB的显示器确认摄下的影像，并使用GB的操作键来加以控制，该卡带同时可容纳30张照片，另外可通过通信线来交换数据。

除了简单的摄影之外，玩家还可以用GB对被摄物体做简单处理，并使用到游戏中去。此外任天堂还计划可以在N64中使用该系统摄下的画面。目前POCKET CAMERA的预定售价是5500日元（合人民币390元），POCKET PRINTER的预定售价为5800日元(合人民币400元)。

此外，N64专用电视卡也预定发售。使用该卡带可以截录下电视画面中的场景进行处理。所配套的将是超任时代的老货色“马里奥MAKER”系列。所不同的是这次的效果要好得多，也强得多。三个软件分别



◀这是对应『POCKET CAMERA』的输出设备『POCKET PRINTER』。


▶这是将来利用 N64 进行 GAME BOY 游戏对战的方式。

是“GRAND MAKER”、“POLYGON MAKER”和“PICTURE MAKER”，预计发售日为98年7月。

值得密切注意的是山内先生的演讲！尽管“帝国”已经岌岌可危，但是山内先生仍然改不了惟我独尊的派头。不过听一下他在展览会上的发言，也多少对自己有些启发。

山内多次强调了目前日本国内游戏软件市场过于泛滥，劣质软件层出不穷，并指出这样的后果不堪设想。而任天堂尽管目前看上去软件少，但实质均是精华，比之其他游戏有着更强大的生命力。在谈到游戏四个重要的方面时他认为：“育成、交换、收集和追加”是最重要的，这四点中的前三点，N64都能很好地完成，而64DD则是完成第四点的唯一最佳选择。山内称随着64DD的发售，游戏的性质将会有很大的改变，今后单一情节的游戏将不会继续存在。山内最后表示，电视游戏的转换期已经来到，作为电玩企业的中坚力量，任天堂有能力也有责任把这个道路继续下去，并领导玩家进入一个崭新的天地。

另据来自任天堂的消息称，由于携带型游戏机“GAME BOY”好调高奏，任氏97年年中决算的销售额达到了2030亿日元(合人民币140亿)，比去年同期增长了56%。利润方面则达到了491亿日元(合人民币35亿)，增长幅度更是高达64%。而N64主机在4至9月的全球销售量为538万台，仍然比预计的550万台略低。在这538万台主机中，日本国内的销量仅为43万台，但是在海外的销量却已经达到了495万台之多。从去年6月开始发售至今，N64在全球的销售量总共为1150万台，其中光是海外的销量就达到了903万台，占到78.5%，孰优孰劣已经看得很清楚了。任天堂宣传科的今西董事称：“N64已经到了可以和PS并驾齐驱的地位了！”


◀先不说参观者有多少，光听山内先生演讲的人就有这么多。


◀老山内似乎在说：凭谁问，廉颇老矣，尚能饭否？

N64目前在日本的拥有量为247万台，不到世嘉土星的二分之一，与PS同期850万台的出产量相比更是差距甚远。任天堂希望到98年会有较大程度的转机。


◀参观者可以随意试玩新的游戏。

ACCESSORY

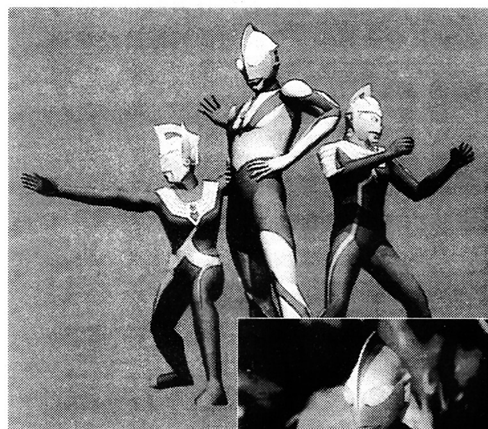
万岱算计玩家口袋 男生女生各有所爱

本刊日本专讯（记者：KEN）“男孩‘口袋’，女孩‘宠蛋’”。万岱已经为今年岁末的少年玩家们制订了一份美好的圣诞菜单。

根据BANDAI于12月1日针对母亲所做的市场调查，愿意把“妖怪口袋”作为圣诞礼品送给男孩的，占被调查人数的11.7%；而愿意把“电子宠物”作为圣诞礼物送给女孩的，占被调查人数的11%。这两项礼物显示出了游戏软件在日本青少年中独特的魅力。

通过杂志广告开展的调查共回收有效回答826份，其中回答“送男孩礼物”为442人，回答“送女孩礼物的”有384人，其他希望的礼物依次是“奥特曼玩具”(11.3%)“拼图玩具”(9.9%)等等。

在问及礼物的价值时，回答主要集中在3000—5000日元之间(合人民币210—350元)，比去年情况(一万日元上下)有很大的降低，这也许是近来日本经济不景气所带来的萧条后果罢？



▲这么可爱的奥特曼玩具你不想买一个送给朋友吗？

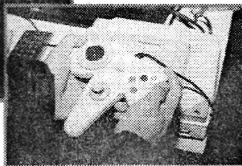
奥特曼战队

游戏新闻眼



DIGITALMEDIA WORLD 召开 M2 主机预计在今年内发售





◀▼无论怎么看M2主机的都不象用作商业用途的，还有那除了两侧比N64手柄少了两个叉的手柄，简直就是游戏机嘛！

本刊讯　多灾多难的主机“M2”自从被美国3DO公司“甩”给了松下后，一度差点胎死腹中，前段时间松下虽表示将继续对该主机的开发，但同时也无奈地表示将不用作游戏主机。可于去年11月26—28日在日本千叶县的幕张召开的名为“DIGITALMEDIA WORLD”的数码技术展览会上，M2似乎仍有耐不住寂寞、希望在游戏业内分一杯羹的表示。

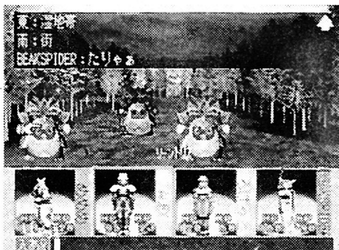
松下曾表示M2将用于商业，但在展会上却仍然展示着一款游戏软件。在一台台电视屏幕前，不仅摆放着造型颇显高贵的白色M2主机和与N64手柄酷似的手柄，而且一款射击游戏也吸引着参观者。由于M2具有十分优秀的图形处理能力，业界对此颇为关注。对此，松下表示：“M2仍然不会作为专用游戏主机发售，这款游戏软件仅仅是作为示范而存在的。”

不论如何，M2的强大机能如用来开发游戏，相信仍会具有竞争力的。此外，今年内松下将面向企业发售M2的软件开发工具。



定期进行抽奖活动 土星网络 RPG 登场

▼从画面上看，“龙之心”不同于一般网络RPG那样，好象还有同伴存在，很象是传统RPG。

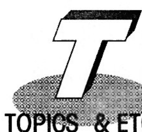


本刊日本综合消息　电脑中流行的网络RPG终于在家用游戏机中登场了！由世嘉和富士通共同开发的、对应土星MODEM卡的网络游戏“龙之梦”(DRAGON'S DREAM)于12月20日正式登场。该游戏的最大特征是可以通过电脑网络让多数人同时游玩，游戏在网络上建立起了一个假想的世界，玩家之间可以借此进行交流和冒险。

“DRAGON'S DREAM”为无偿提供的软件。玩家只要购买一套土星MODEM卡和一幅键盘就可以得到这个节目。另外对于其他已经拥有MODEM卡的玩家，只要是世嘉主页、X—BAND等网站的长期用户，也可以通过抽奖的方式得到该软件，每月幸运者的数量高达3000名。



▶玩网络RPG全套的设备，虽然并不是很贵但在国内仍然只能得到那个丧气的回答：不通用！



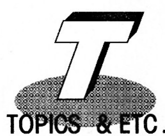
世嘉家用机市场持续亏损 为占市场赔本买卖还得做

本刊美国专讯（记者：KEN）　因受低价抛售32位元主机的影响，美国世嘉今年的利润继续滑坡。但是，由于在街机市场上所获得的收益尚佳，世嘉总体的收益还未出现赤字。

97至98年度世嘉的预定销售额为2亿3千5百万美元，预计利润为1亿1千3百万，但是业界仍然对其表示悲观。分析家认为，家用机的亏损将是造成世嘉总体营业境况不佳的主要原因，而且随着PS的进一步发展，情况可能还会有所恶化。

世嘉的发言人称，自94年以来，世嘉土星在全球的发售量达到了756万台，目前在次世代主机之争中在日本排名老二，但与PS的差距已扩大到超过1000万台。世嘉在97至98年度的计划中还打算向全球发售190万台土星，争取在明年三月份使土星的占有量超过1000万台。

世嘉96年度在日本国内的纳税额有了大幅度的下降。在全日本数万家大小公司中，世嘉的纳税额只排名第210，不仅大大落后于任天堂(35位)和索尼(38位)，甚至还不如朝日啤酒和专做派金宫(拍青哥)的SANKYO。昔日在业界中一争长短的风范已经难见。



业界三巨头返校谈今后开发计划

本刊日本综合消息　11月3日，日本大阪府大阪电气通信大学的学院节中迎来了三位著名的软件开发者：WARP的饭野贤治和KONAMI的小岛秀夫及三品善德。这三位业界的巨头分别透露了一些今后的开发计划。

饭野表示将会在明年春天推出以『D之食卓』的故事为蓝本的『REAL SOUND 2』(SS版)，而SS上的超大作『D之食桌2』更会以1年以后发售为目标。小岛则表示目前正在努力开发PS版『燃烧战车』的续集『SOLID SNAKE』，该游戏已经推迟发售了将近一年，相信这一次将不会使人感到失望。

代表『心跳纪念品』系列创造者的三品善德则表示：『心跳纪念品2』的开发工作正在进行中，预计明年4月便可以正式推出。目前尚不能透露是对应哪一个主机的，但是根据KONAMI的一贯作风和目前实际情况，玩家也不难做出判断。

TOPICS & ETC.

ENIX为谋盈利 将改变销售策略

本刊日本专讯（记者：KEN） ENIX产品的流通方式和渠道将有所改变：明年四月开始，该公司的产品将放置到各小卖店进行直销。这样不仅可以降低成本，减少流通环节，还有助于提高软件的利润率和销售量。这也是ENIX向史克威尔和KONAMI学来的本事。

98年三月份ENIX将发售第一个对应直销方式的GB软件"DRAGON QUEST MONSTERS"，根据实际情况，ENIX将最早确定于98年4月1日开始正式实行该方案。当然除了直接的销售之外，ENIX仍然会保持原有的销售渠道和销售方式作为对新方式的补充。

现在采用直销方式的最大软件公司是索尼的SCE，经营利润和销售状况都十分看好。但是业界也认为这种销售方式较为注重反应公司的意向，有时也许会因此而丧失难得的商机。

AMUSEMENT

第一届『妖怪联赛』众妖怪汇聚一堂

本刊讯 11月23日，在幕张举办的"NINTENDO SPACE WORLD"的最后一天，召开了第一届"妖怪联赛"，约3000名参赛者利用自己的"妖怪口袋"中豢养的妖怪进行了比赛。

在大屏幕上，一只只从选手"口袋"中派出的妖怪们在主人的指挥下同别人的妖怪浴血奋战，场面热闹异常。在授奖仪式后，NINTENDO的今西弘史表示还将举办第二届和第三届。



▶又能参赛又能得奖，玩游戏似乎倒也『有点』好处嘛！国内如果举办这样的比赛，一定很热闹。

TOPICS & ETC.

漫画、动画、音乐 软件公司抓要点

本刊日本专讯（记者：KEN） 也许是无独有偶，也许是大道归一，游戏公司现在都纷纷把目光对准了动画和漫画产业，似乎现在只要一抓住这两个东西，就可以保证胜利，连连告捷。业界认为，由于所登场的人物和故事在顾客的心目中已经有了一个比较完整的轮廓，软件销售的基础比较好，基本利益能够得到保证。这就是许多软件公司纷纷把重点转移到这方面来的主要原因。

ENIX于12月中旬在世嘉土星上发表的游戏『忍者万丸』就是典型的一例：该游戏原为连载漫画，刊登在ENIX的漫画杂志『少年GANGGANG』上。今年7月和世嘉一起将其改编为电视动画，在小孩中拥有很多的痴迷者。同样的情况还有IMAGINEER。该公司在GB上发售的游戏『MEDALOT』亦取材于讲谈社的连载漫画，其发行量亦达数十万份。

此外，新兴的录音公司SPEC亦和AVEX合作，推出了以DJ竞技为内容的土星游戏『DJ WARS』。有关的音乐和主题曲已先于游戏软件发售，这也被看作是日本软件公司综合行动——『两条腿走路』的一个象征。

SOFTWARE

电子宠物新伙伴 笑星艺人培养机

本刊日本专讯（记者：KEN） 养鸡、养狗、养猫等小动物不过瘾又开始养恐龙，然而这还不是尽头。也许是觉得动物终究不如人类有趣，日本业界最后终于推出了专门培养"人"的电子宠物蛋。该游戏由日本T&E公司开发，以培养日本电视笑星主持人为内容，日本吉本兴业的著名笑星CONBI和99有幸被选为了主角。

玩家将成为这两位笑星的经理人。在99个月中不但要周游全国，更要参加电视实况的演出，以获得观众的支持。如果电视观众的收视率下降，两位笑星将会拒绝演出甚至一逃了之。反之则保持收视率的持续上升，以及笑星们的收入增加，最终达到99亿日元而结束游戏。

该电子宠物的销售价格为2400日元（合人民币200元），主机色彩目前有绿、青、橙、粉红四种可以选择。画面由黑白液显示，机型的设计者即为99的扮演者冈村隆史。

SOFTWARE

将定于98年推出 口袋魔鬼电影版

本刊日本专讯（记者：KEN）

日本目前在小学生中最走红的游戏"妖怪口袋"中的主角，将于近日走上银幕、日本东宝电影公司已经于11月13日宣布了同名剧场版动画片的制作计划。

该动画片将由小学馆、任天堂、TOMY以及东京电视等十家公司一起制作，由东宝利用手下的电影院线向观众推广。该动画片将分别制作60分钟和20分钟两个不同的版本，采用了大量的电脑图形（CG）技术，总制作费用高达3亿5千万日元（合人民币2千9百万元），而据东宝估计这两部电影的收入将达到10亿日元以上。东宝亦将根据实际情况决定是否将其故事系列化。

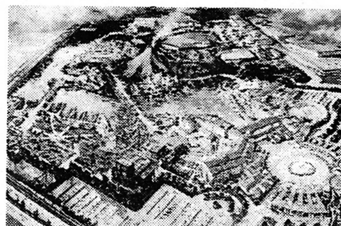
"妖怪口袋"是任天堂与96年发售的GAME BOY用游戏软件，在小学生中间拥有很大的人气。据测算所有有关的市场规模高达2000亿日元（合人民币140亿元）左右，潜力不容忽视。

AMUSEMENT

东京迪斯尼海洋 世界最大的乐园

本刊讯 自从『东京迪斯尼世界』建成以来，吸引着无数的游人。近日，日本公布了第二个该主题公园的建设方案：这个名为『东京迪斯尼海洋』的主题公园面积将和现在的『东京迪斯尼世界』一样大，分为七个地区，二十三个迪斯尼式的娱乐设施，再现了南欧海港城镇的风貌。

『东京迪斯尼海洋』将预定于2001年秋天建成开业。届时这两个世界上最大的迪斯尼乐园将迎接更多的跟着父母猎奇孩子和带着孩子寻梦的父母。



◀每当看到这种壮美的图像，心中第一个想法总是：我国什么时候才会有呢？

周间销售排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	职业球会的创造 2(SS、SEGA、SLG)	97.11.20	173310(173310)
2	疾驰赛手 2(PS、TECMO、ACT)	97.11.20	77152(77152)
3	猩猩迪迪赛跑(N64、NINTENDO、RAC)	97.11.21	65148(65148)
4	第一猎手(PS、SQUARE、STG)	97.11.20	49535(49535)
5	暴走兄弟(PS、JALECO、RAC)	97.11.20	38354(38354)
6	灵魂搜索者(SS、ATLUS、RPG)	97.11.13	33972(194822)
7	妖怪口袋 2(GB、NINTENDO、RPG)	96.2.27	29217(4475849)
8	能量玩偶(PS、ASCII、SLG)	97.11.20	23416(23416)
9	大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)	97.7.17	18714(840246)
10	鸡蛋仔 2(GB、NINTENDO、SLG)	97.10.17	18089(397095)

周间新作期待排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	预定 98.1	1415
2	勇者斗恶龙 Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	1288
3	寄生前夜(PS、SQUARE、RPG)	未定	1055
4	樱大战 2・望君珍重(SS、SEGA、SLG+AVG)	预定 98 年	859
5	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	97.12.23	806
6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	97.12.18	641
7	妖怪口袋・金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 97 年冬	625
8	异度装甲(PS、SQUARE、RPG)	预定 98.2.11	1410
9	超级机器人大战 F・完结篇(SS、BANPRESTO、S・RPG)	预定 97 年冬	514
10	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	97.12.23	483

家用机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想 Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	64647
2	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	54587
3	心跳纪念品・永伴你身边(PS、KONAMI、SLG)	15535
4	纯爱物语(PS、ASCII、SLG)	13309
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	12683
6	马里奥赛车 64(N64、NINTENDO、RAC)	11744
7	勇者斗恶龙 Ⅲ・传说的继续(PS、ENIX、RPG)	9984
8	最终幻想・战略版(PS、SQUARE、S・RPG)	9536
9	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	9188
10	心跳纪念品・永伴你身边(SS、KONAMI、SLG)	8539

街机游戏周间排行榜

序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3・组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	33620
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	13931
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	13813
4	街头霸王 3・二度冲击巨人之战(CAPCOM、FTG)	6257
5	终极激浪(NAMCO、SPG)	6086
6	电脑战机 VIRTUA ON(SEGA AM2、3D—ACT)	4361
7	死亡之屋(SEGA AM3、光枪)	4139
8	LE MANS 24(SEGA、RAC)	4125
9	失落的世界(SEGA AM3、光枪)	4038
10	恶魔救世主 2(CAPCOM、FTG)	3290

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 97 年 12 月 19 日号。其中"周间销售排行榜"统计时间为 11 月 17～23 日;"周间新作期待排行榜"统计时间为 11 月 20～26 日。



美国世嘉尽显颓势 世嘉频道寿终正寝

本刊美国专讯(记者:KEN) 世界上第一条游戏专用有线电视频道—"世嘉频道"(SEGA CHANNEL)已经完成了它的使命。97 年年底,位于纽约的总部已正式关闭。

该频道建于 1994 年,由美国科学亚特兰大设计,时代华纳娱乐公司、美国电报通讯有限公司和美国世嘉共同创办。通过该频道,玩家可以一天不间断地 24 小时玩到世嘉所提供的节目,每月的费用在 12.95 到 14.95 美元之间。

由于该频道建立在世嘉 16 位元主机的基础上,而目前企业的标准已转换到 32 位元及 64 位元,世嘉频道已经显得落伍于时,不再引人注目了。鉴于系统方面的原因,全部改换将耗资惊人,所以考虑再三世嘉终于痛下决心,将其关闭了事。

世嘉频道最大的容量可接续 2000 万个家庭终端,但是令人遗憾的是,一直到它关闭时,总容量也只达到了 15 万户,看为电玩业的双向交流方式还有很长一段时间要走。与之相同的是任天堂的卫星游戏传送系统,由于用户寥寥,加上任天堂近况不佳,业界也为了很快便将关闭的消息。电玩的网络化,也许是解决这种问题唯一有效而科学的方法。

重要新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
PLAY STATION	超级实况体育场	スーパーライブスタジアム	アクエス	SPG	1月1日
	V—拉力 锦标赛版	V—RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	SPG	1月8日
	选择・遥控车大战	OPTION・チューニングカーバトル	M・T・O	SLG	1月15日
	火与刃～永恒的追求～	BLAZE & BLADE ～ ETERNAL QUEST ～	T&E SOFT	RPG	1月15日
	纵情跳跃・舞蹈与韵律	BUST A MOVE・DANCE & RHYTHM ACTION	ENIX	ACT	1月29日
	NBA 重扣手 3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	SPG	1月29日
	正午	NOON	MICRO CABIN	PUZ	1月29日
	鬼魂塔 3	SPECTRAL TOWER 3	IDEA FACTORY	RPG	1月29日
	异度装甲	XENO GEARS	SQUARE	RPG	2月11日
	房客战争	テナント ウォーズ	KID	ETC	2月12日
	立体忍者活剧・天诛	立体忍者活剧・天诛	SME	ACT	2月26日
	棱镜球场	プリズムコート	富士通电脑系统	SLG	2月19日
	DRUID—黑暗的追迹者	DRUID—暗への追迹者	KOEI	未明	2月19日
	弥撒的魔法物语	ミサの魔法物语	SAMMY	SLG	2月26日
	宇宙诺卡	ASTRO NŌKA	ENIX	SLG	2月26日
	在星星上发现!!鸡蛋仔	星で发见!!たまごっち	BANDAI	SLG	2月
	失落的圣剑	LOST SWORD ～失われた圣剑～	IMAGINEER	A・AVG	3月12日

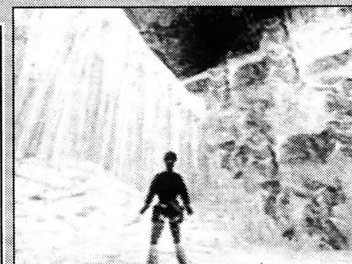
机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
SEGA SATURN	远岛传说	ファーランドサーカ	TGL	S・RPG	1月15日
	正午	NOON	MICRO CABIN	PUZ	1月29日
	大航海时代外传	大航海时代外传	KOEI	S・RPG	1月29日
	实况 J 联盟・炎之射手	实况 J リーグヴ・炎のストライカー	KONAMI	SPG	1月29日
	UNO DX	UNO DX	MEDIA QUEST	TAB	1月29日
	AZEL～铁甲龙骑士 RPG～(4CD)	AZEL ～ PANZER DRAGOON RPG ～	SEGA	RPG	1月29日
	仙窟活龙大战・混乱之种	仙窟活龙大战・カオスシード	NEVERLAND COMPANY	RPG	1月29日
	魔法少女 漂亮的萨米・心中的感受	魔法少女プリティサミー・ハートのきもち	NEC	AVG	1月29日
	在土星上发现!鸡蛋仔公园	サターンで发见!たまごっちパーク	BANDAI	SLG	1月下旬
	音乐工具 2	音乐ツクールかなでーる 2	ASCII	ETC	1月
	冬季狂热	WINTER HEAT	SEGA	SPG	2月5日
	房客战争	テナントウォーズ	KID	TAB	2月12日
	信长的野望・战国群雄传	信长の野望・战国群雄传	KOEI	SLG	2月19日
	阿萨尔特石碑 SS	ステラアサルト SS	シムス	STG	2月26日
	处置	SAVAKI(サバキ)	MICRO CABIN	FTG	2月中旬
	白木魔女～再造的英雄传说～	白き魔女～もうひとつの英雄传说～(2CD)	HUDSON	RPG	2月下旬
	裂缝・神秘岛续篇	RIVEN・THE SEQUEL TO MYST	IENIX	AVG	2月

盗墓者 2

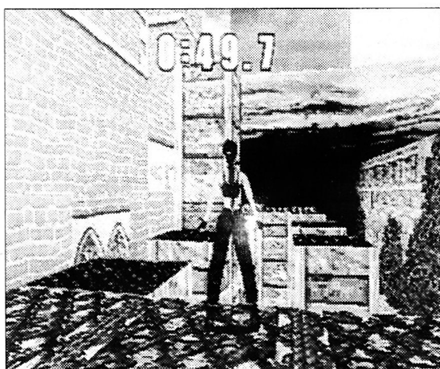
再接再厉
精意推出

在欧美走势良好并且倍受 PC 玩家倾慕的《盗墓者》终于将有续作问世了。不过，今作除在 PS 和 PC 上推出外并不准备登场于土星！这对于土星玩家来讲多少有些不近人意的味道吧。必竟《盗墓者 2》是 EIDOS 在前作基础上再接再厉的一部期待大作。

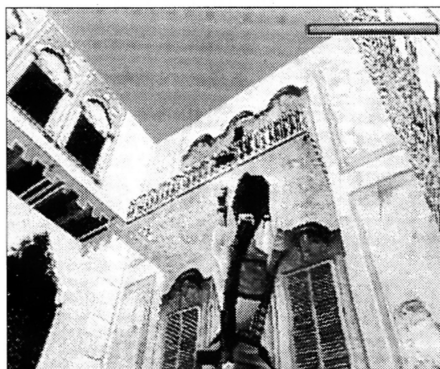
PS　厂商：EIDOS　类型：AVG
发售日：预定 98 年 1 月 22 日



“生化危机”的死对头——“盗墓者”卷土重来



▲劳拉准备跳过这些挡路的木箱。



▲劳拉的两支小手枪在今作中仍是弹量无限的，玩家仍可尽情地乱射。

在 PS 的游戏中其实并不缺乏解谜游戏，但是像《盗墓者》这样风格独具的作品却实属罕见。它以其参与性极强的游戏风格一直同《生化危机》等气氛型解谜游戏做着顽强的抗争。一代的推出不仅在 TV GAME 取得佳绩，更是在电脑玩家心目中树立起了良好的形象。抛开其谜题设定不提，单从主角动作的丰富性看，已成为其它解谜游戏所远远不及的，在这方面《盗墓者 2》更是脚踏实地，让玩家真正感到“参与性”这三个字的力量！

其次，在今作中的光影效果处理和劳拉的换装系统也势必引起玩家的一致好评。尤其是劳拉的换装系统多少会给这东方人看来有些生硬的女主角挽回了一些“面子”吧。另外，大家在不住的期盼下也一定想了解这部作品的难易程度到底如何吧！那么我告诉你，二代与一代一样，难度依旧“不善”！

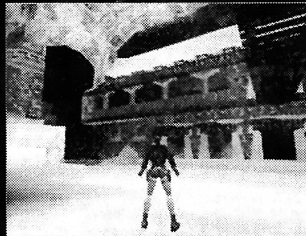
有关《盗墓者 2》的三大设想

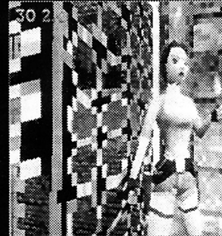
A·与劳拉争夺秘宝的集团很可能是黑手党！在威尼斯会出现一个带黑面罩的敌人，之后就接连出现了许多古怪的事件。这也许就是臭名招著的黑手党所为；B·与人类交战将成为今作的中心，这同前作中的风格可是大有差异的；C·主要的冒险场所是遗迹以外的区域，劳拉也许要经常深入各种现代建筑冒险。

TOMB RAIDER 2









次世代天空

生化危机 2

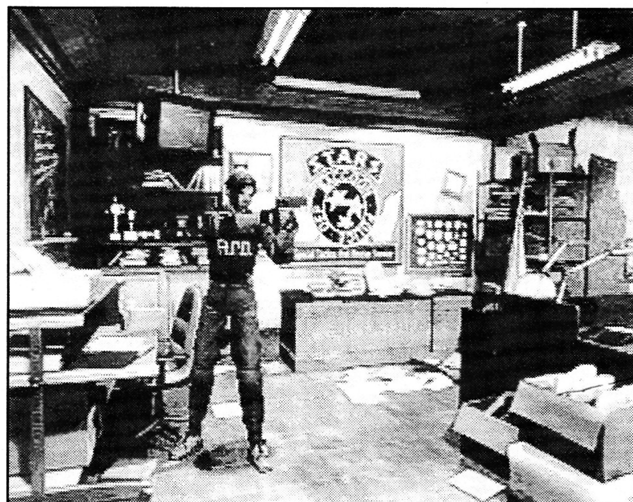
阴郁诡异 生化危机

绝对的万众瞩目，在发售前的几月中竟然把雷打不动的《DQ Ⅶ》从期待度第一的宝座上挤了下来！一个以格斗游戏见长的厂商竟能做出这样顶尖的解谜游戏，真是不可思议，也许这就是实力吧！



PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98 年 1 月 媒体:CD×2

CAPCOM 全力之作，为今天的 PS 锦上添花



伴随着次世代的问世，一批以营造恐怖气氛为中心目的的解谜游戏应酝而生了。这类游戏凭借着其接近电影的视听效果得到了大量玩家的认同。

虽然 97 年推出了大量的 AVG 作品，但是由于缺乏创新度和“严谨”的制作风格，绝大部分作品的影响力都不是很高。

不过，喜欢解谜游戏的玩家千万不要因找不到好作品而沮丧，在年末的软件混战中至少要有 3 款极品的 AVG 游戏将登陆 PS，为今天的 SONY 锦上添花！其中包括由 ENIX 以 5CD 于 12 月 25 日推出的《神秘岛 2》、RIVERHILL SOFT 的《OVER BLOOD 2》，当然最令玩家心动的还是这款倾注 CAPCOM 大量心血的《生化危机 2》。从个人角度讲，《生化危机》是笔者唯一能够真正有恐怖感的解谜游戏！相信玩过一代的朋友们也会有同样的感受吧！那么我告诉你，二代绝对是在一代基础上制作的一部脚踏实地的优秀作品。

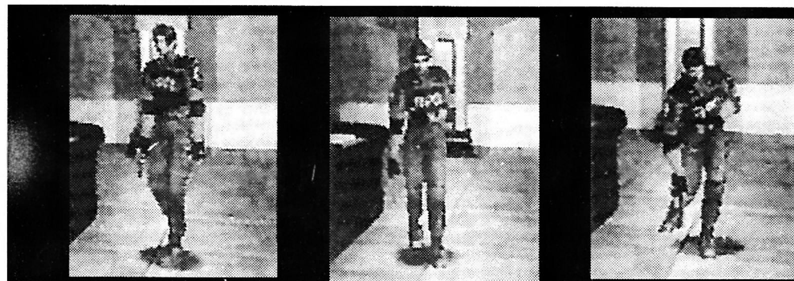
PART.1 可能有诱人新动作追加

也许是受了《盗墓者》的启发，在今作中有可能将追加一些新动作。不过这目前仍是猜测而已，而且从体验版来看也没有明显的迹象。

据传闻可能追加的新动作有：可以利用匕首爬墙；用匍匐前进躲避危险；可以用敲门来探察对面的房间有没有丧尸；遇紧急情况可以用平常 5 倍的速度奔跑，当然也可利用高速度将丧尸撞倒。听起来的确是很诱人呀！如果在今作中未能加入的话也请玩家不要灰心，期待在三代中出现吧！

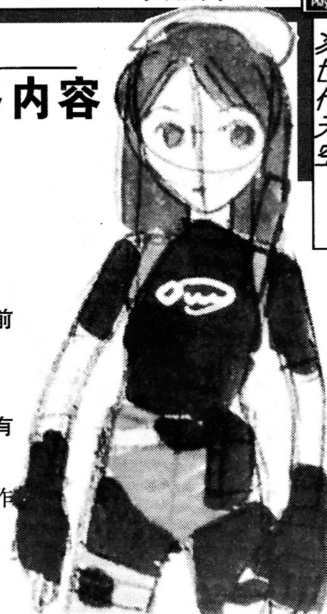


◀这是在试玩版中出现的月光神像，你解开这里的谜题了吗？



角色的三种生命状态

请注意右侧的三幅图片，最左边的一幅是角色处于健康或轻伤状态；中间的一幅是角色的受伤状态，身子略微倾斜，但是还无法影响角色的移动速度；右侧的一幅是角色受了重伤的状态，身体极度倾斜，一只手捂住胸口，而且移动速度也会便得很慢，如果这时与敌人遭遇那将相当危险。



PART.2 对《生物危机 2》的独家采访，诸多内容——披露，浓缩精华！

Q. 今作故事的舞台设在哪里呢？

A. 一代的历险故事是从浣熊森林展开的，二代的冒险舞台是在距浣熊森林不远的浣熊市区。

Q. 浣熊市是真的存在吗？

A. 纯属虚构，剧本中把浣熊市定在了美国的西北部。

Q. 今作中出场的丧尸总计会有多少呢？

A. 与浣熊市的人口一样多吧！(笑)

Q. 丧尸的种类是否有所增加呢？

A. 是的，前做中大约有 7 种丧尸登场，而今作中大约将有 10 种丧尸登场！而且在还会有女丧尸露面！而且在试玩版中已经出现。

Q. 丧尸有没有名字呢？

A. 由于数量众多，因此都没有名字。

Q. 在试玩版中可以看到在主人公胸前有“R P D”的字样，“R P D”代表什么呢？

A.“R P D”是浣熊市警署的英文缩写。

Q. 负责今作开发的人员比一代是否有增加呢？

A. 的确，负责开发二代的人员比前作增加了四十或五十人。

Q. 是否还会出现分支呢？

A. 当然，分支是必不可少的。

PART.3 恐怖、阴郁的冒险由这里开始









请读者按照标号顺序看左图并阅读下文，这是一个恐怖惊险的小片段。

镜头 1. 在灯光阴暗的过道里，男主人公发现了一个倒在血泊中的无头男尸……

镜头 2. 伴着剧烈的心跳继续向前走，好像窗外有什么古怪的响声，是吞咽的声音吗？

镜头 3. 正当你疑惑的时候，一只变异的巨大生物破窗而入！看样子它的弹跳力极佳，赶快拔枪乱射吧。如果让它靠近了可是非常危险，它的长舌异化得相当锋利，一击就可穿透你的身体！

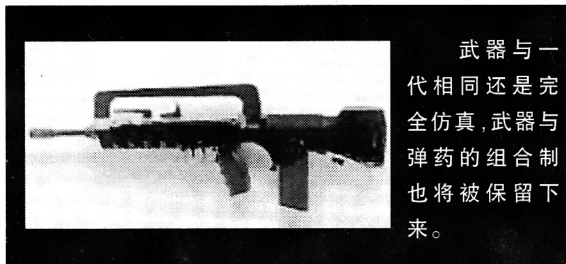
镜头 4. 杀死它后阴暗的过道又恢复了的宁静，走到生物的死尸前仔细看看，它好像没有表层的皮肤组织……

现在你大概已经领教了今作的厉害了吧。不过这只是作品中的一部分而已，在你的冒险中还会遇到许多古怪的生物，比如像鳄鱼、巨大的飞蛾等等。

PART.4 许多强力武器登场使冒险异彩纷呈

在今作中将有十余种武器出现，而且男女角色可使用的武器也不再相同。男主角使用的武器相对来讲威力强劲，个体较大；女主角使用的武器威力相对薄弱一些，但外形小巧、灵便。至于男女角色使用武器的具体情况笔者将于下月为大家介绍。

另外，说不定针对不同的敌人，角色还要使用不同的武器！如果真是这样的话，那么在选择携带道具的时候就真要费一番脑筋了！



武器与一代相同还是完全仿真，武器与弹药的组合制也将被保留下来。

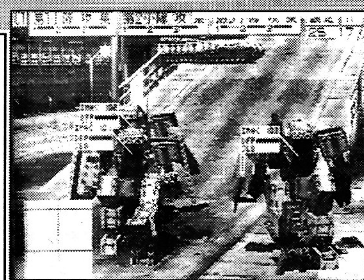
责编：PERFECT

前线任务·抉择

前线任务
改良出演

真没想到《抉择》的推出竟会如此突然，这样一来97年末的软件混战就更加白热化了，各家厂商均拿出了自己的顶尖作品。史克威尔更是各种类型兼顾的全面出击。在《PE》、《双界仪》等原创大作的现身前夕，这款"抉择"将先让玩家领教史克威尔先头部队的强劲威力。

PS	厂商:SQUARE	类型:S·RPG
	发售日:97年12月18日	



《前线任务·抉择》年末强袭PS

诱人新系统亮丽登场

整个小分队的逼近，比一对一地较量更具气势吧！

近期发售的软件中，以机器人为体裁的作品可谓层出不穷，但是这类模拟游戏的通关时间往往过长、战略性薄弱，而系统却又存在着单一化的问题。不可否认，97年9月SQUARE发售的《前线任务2》就在这方面的吃了亏。

事隔两个月，史氏推出的这款《抉择》就将"前线"系列进行了本质的改进！也许是受了WESTWOOD"沙丘"系列的影响，今作的系统采用现今最为流行并最能体现战略性的即时战斗制。

战斗时要靠玩家的判断制定战术，积累的经验值到了一定程度就能使用各种战术。被称为WAW的机甲并不能直接操纵，要通过给指挥官下达命令，还要将机甲分为三个小队，每小队三人。每当任务完成，会根据通关时间、敌机破坏数、损坏状况给予部队点数，这些点数将作为补给时购买新的机体、武器、装备等用。如何使受伤减至最少，通关时间最短，是首要考虑的问题，因为这会对以后的任务进展产生直接影响。

总之，今作确实给了笔者一种很想玩的冲动感，那种强烈的战略性我想是目前次世代模拟游戏中很少见的。现在TV GAME玩家真的不用再羡慕那些PC上的出色即时战略游戏了！

这款《抉择》将带来全新的战略气氛，无论你是《前线》迷或战略游戏的高手都万万不要错过这款与众不同的《前线任务·抉择》！



作战中						基地军营					基本任务流程
成功或失败	行动设定	状况报告	撤退	补给	进军	任务的说明	支援设定	目标设定	机体整备	任务说明	

FRONT MISSION ALTERNATIVE

先进行战场地形及目标的确认

在战斗开始的最初，首先要做的一件事就是战场地形以及过关条件的确认。例如，若过关的条件设定是“占领某座设施”的话，那么在开始执行任务时，玩家就必须先确认一下目标设施在地图上的位置才行。

如果，过关的条件改为“将敌人小队全部消灭”的话，那么玩家最好能够先在地图上找出有利的战斗位置，因为地形差在本作占有相当重要的战术地位。

小队的编成以及行动指示

在确立大致的战术之后，接下来玩家便要进行3个小队的编成、决定组成的队形以及对各小队的行动下达相应的指示。

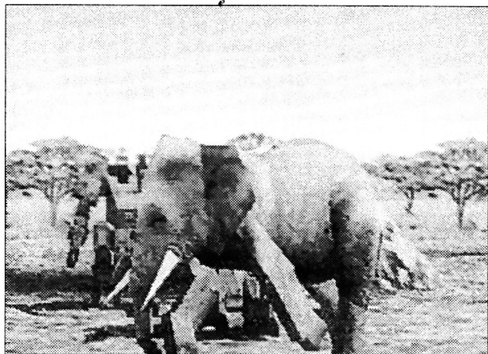
本作的1个小队，最多可由3架人型WAW构成。编成时，须注意到以后对小队下达命令时所可能要求的行动内容。各小队的行动指示，一般来说会依目的不同而作出相对的指示内容。例如，攻击用的小队就下达突击的行动指示，而用于支援用或是防御用的小队，就下达待机的行动指示。

当然，各小队的行动指示内容可以中途变更。而且，玩家还可进行由A点到达B点、或者是向敌第1小队的前卫进行攻击等更详细的行动指示。总之，小队的行动指示应当随机应变才好。

各小队开始依照指示行动

各小队的行动指示下达完毕后，玩家的工作暂时告一段落。接着，就静静地欣赏眼前所发生的大迫力的战斗情景吧！

当然，在欣赏华丽战斗场景的同时，若发现己方某支小队遭到严重的攻击，那么便需立刻派遣其他小队前往支援才行。另外，成功地将敌小队全灭的己方的小队，必须再下达新的行动指示。总之，在本阶段中，玩家仍需对战况作出相对的行动指示。



▶由于故事背景在非洲大陆，因此连非洲象也会登场！说不定还会遇到狮子和角马呢？

完成任务之后接下来是……？

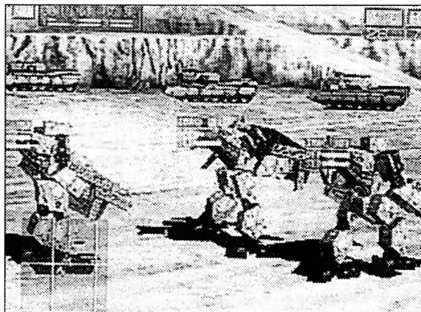
将某个任务完成后，有时可获得免费赠送的武器或是防具。至于获得道具的依据，这就必须依此次战斗的内容来决定。一般来说，己方受所损害最小且过关时间很短的话，就比较能获得较好的道具。

另外，下次的任务内容也会依此次的战斗内容而改变，这一点希望玩家务必注意。

单纯化的机体装备系统

“前线任务”系列游戏中，机体的改造及更换可说是玩家的主要乐趣之一。因此，下面就为大家介绍本作进行机体改造时的内容。

以往作品中的机甲均可做左、右手及足部的更换，不过本作登场的WAW却做了相应的简化。即：可改造更换的零件部位，只有机体和武器这2个单位。至于主角每次任务时所获得的武器则由军中配给。若作战成绩好的话，将会获得好道具。



◀我们可以看到远处还有三辆敌方的重型坦克。第一小对推进的场景，从图片中

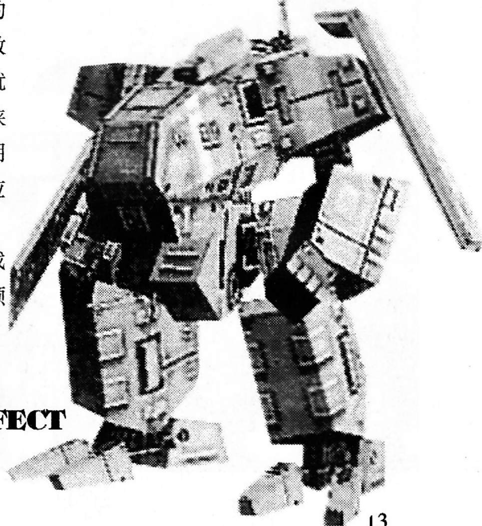
机体的改造画面，会显示交换的部位以及武器形状。当然，装备上新零件后的数值变化也能很清楚的一眼就能看出。玩家一边观看数值变化，一边选择自己想要的装备零件吧。零件的更换改造，除了可由玩家自己来一一挑选之外，另外也能委任电脑来自动设定。但是，此时的设定只能用重视攻击力的强袭型、从后方进行前线援护的支援型以及攻守均等的平均型来区分。

机体的颜色具特殊意义

机体的颜色在本作中其实具有相当重要的意义。这可是能在战斗中绝对起到掩护作用的保护色。

例如，在沙漠地区战斗时，若机体采用的颜色是红色系，那么因为看起来太过显著，所以不但容易成为敌人的攻击目标，而且敌人的命中率将会提升。反之，如果这时采用的是黄色系的机体，那么被敌人击中的机率就会下降。比如峡谷、高地应采用红色调；森林应采用绿色调。

总之，依战场来决定机体颜色是很重要的。



责编：PERFECT

次世代天空

宿命传说

精雕细琢 强劲登场

你千万不要认为这只是一般水平的 RPG 作品，在今作中到处弥漫着南梦宫精益求精的制作风格。在当今纷纷向画面质量加码的 RPG 作品中，这种以全力塑造可玩性的作品已唯数不多！

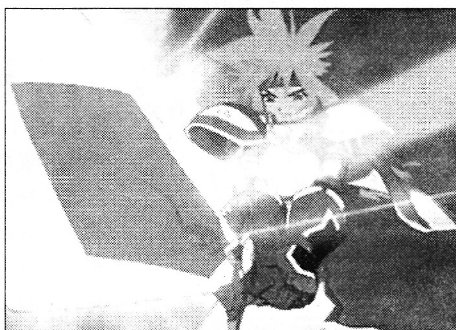
PS 厂商：NAMCO　类型：RPG
发售日：97・12・23



NAMCO 酝酿已久的实力派 RPG 97 年末登陆 PS



▲在战斗中你只要配合方向键就可以使出畅快之极的特技，刀剑的挥舞会给人一种很扎实的感觉，一边疯狂跑动一边奋力撕杀吧。

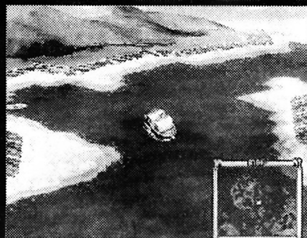
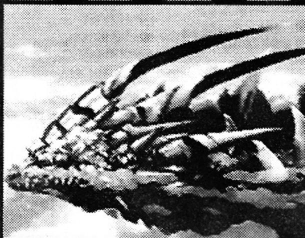

▲在游戏中会有大量的动画片段登场，这在时下 CG 大流行的游戏中真是少见，不过动画片段的吸引力好像远不如 CG。

不一定只有华丽的画面才算是好游戏，对于一款成功作品而言，在严谨的制作风格下产生出的优秀系统以及出色的游戏感才是最最重要的。

的确，在南梦宫这款新作中充满了精雕细琢的制作风尚。早在超任时代，48M 的《幻想传说》就以其独特的搓招系统、爽快十足的战斗感令无数玩家为之心动不已！今次，南梦宫经过长时间的酝酿为玩家炮制了这款新作——《宿命传说》。比较客观的讲，对于当今极为注重画面质量的次世代游戏而言《宿命传说》的确略显驽钝。不过，正如前面所讲的，一款能够让玩家倾心的游戏绝对不是只靠缤纷的画面取胜。

如果说今作的最大卖点就是接近格斗战的战斗操作这一点不过。在超任上的《幻想传说》还可以通过高价购买特殊道具（超任手柄）来进行必杀技的搓招输入，那么今天在 PS 上登场的《宿命传说》会不会也采用这一无比诱人的神奇系统呢？不过，直至结稿当天还没有这方面的明确消息，但是有一点可以肯定，那就是南梦宫绝对不会轻易放弃这有着画龙点睛味道的神奇系统。

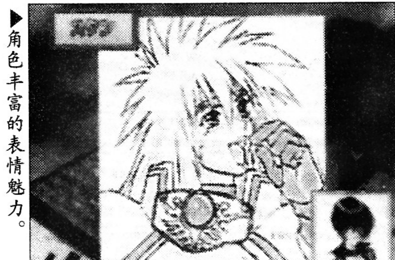

丰田淳
这位就是《宿命传说》的主要开发人员，如果你喜欢今作那就首先谢谢丰田淳这位满脸书生气的开发者吧。


非战斗状态，使用的10种指令

①じゅもん 咒文

这个游戏中使用咒文称为晶术，与战斗有关的晶术平常是不能使用的，非遇敌状态只能使用回复系或辅助系的晶术。晶术的使用要消费TP值。



▶角色丰富的表情魅力。

②アイテム物品

宝物可通过购买和战斗、开启宝箱获得。

③きちょうひん特殊道具

与剧情密切相关的特殊道具，不可轻易取得也不可轻易丢弃。

④たいれつ 队列

游戏中最多有6名角色同行，其中4人可以编入战斗队伍中，另两个人就暂时作为后补队员吧。

⑤カスタム 设定

调整键位和音效的设定，与游戏进程无关。

⑥とへぎ 特殊技能

战斗时可以使用各种特殊攻击，需要根据定义好的键位来使用，如果没有进行定义就无法在战斗中使用。

⑦装备

⑧ステータス状况

显示各角色的装备与现时的生命状况，是所有RPG中均有的菜单。

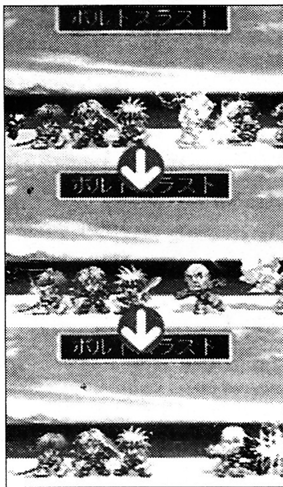
⑨さくせん 作战

在这里要制定除主角之外的同伴在战斗时的作战方式，可以设定多种方式。

⑩セーブ 存储

战斗时六种图标的说明

①晶术：主角使用晶术；
②特技：主人公使用特技；
③作战变更：改变同伴的作战方式；
④行动规范：变换位置，使回复角色位于队列中间；
⑤队列变更；
⑥使用宝物；
●战斗状态的按键简述：
普通攻击：○配合方向键；
防御：□键，此时不可移动；
特技：×配合方向键；
逃跑：选择“逃ける”指令；
晶术：在菜单中选择；



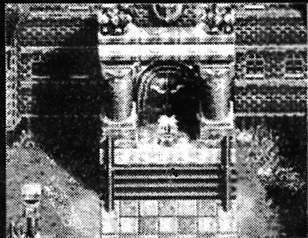
细致入微的制作风格

在游戏中常会有令玩家称道的精彩之处。例如在雪地上行走会留下足迹；在水面上可以看到角色们的影子等等。这种对于细节的注重是笔者最为看好的，当初超任上的许多RPG游戏不就是以此取胜的吗？南梦宫对游戏品质的要求可谓细致入微，这正是当今的RPG中最最需要的。



◀记得当初在MD《新创世纪》的海滩部分第一次出现了踩后留下脚印的设定，感觉真的非常有趣。

责编：PERFECT







前线任务 2

危机四伏 一触即发

《前线任务 2》连载攻略的最后一期，本次除向玩家介绍末期作战要点外，还将刊登各角色特有的强力特技等重要内容，相信这最后的一次也将是最最实用的一次。如果玩家又发现了某些新内容，那么秘技天地将永远欢迎你的来稿 。

PS 厂商:SQUARE 类型:SLG 发售日:97·9·25



游戏末期的战术指南及部分要点、特技

MISSION 21

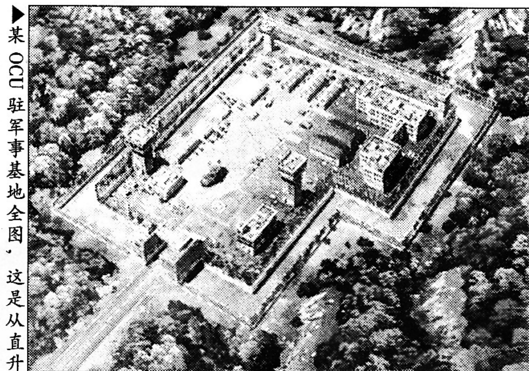
总体上讲难易程度一般。在本关初始阶段会有三辆敌方的补给车辆，若将其全部击倒便可在返回首都后提取这些物资。在战术方面，由于敌方分为两小队行动，故此我方也要分为两小队分别消灭敌方坦克群、机甲群。

另外，在战斗后期会有敌方增援的战斗机出阵，所以对空导弹的准备也要充足。

MISSION 22

敌人主要分布在运输机周围和左右两角的丛林地带。我方最好先控制住左右两翼的敌人，而后集中力量对付中部的机甲群。但要注意，左右两翼的敌人处于丛林地带，因此导弹的命中率会大为降低，所以建议多使用格斗战吧。

在两方激战一定时间后敌人便会撤退，如果你想从它们身上大赚经验值就一定要有所准备。



▶某OCU驻军事基地全图，这是从直升机向下俯拍的情况。

MISSION 23

当先头部队降落后切记在5回合内阻止敌人破坏运输机，建议使用可在短时间内重创敌人的格斗战。

运输机爆炸后敌增援部队便会出现，我方的全面反攻也将开始，只要将敌方全部炮台破坏即可通关。

MISSION 24

初始阶段敌方的增援部队将包围我方小队，这时一定要尽快将敌人消灭，而后用回复道具进行补充。至于我方增援部队则要先消灭看守大门的强劲重型装甲车。

MISSION 25

难易程度一般，只要我方级别均超过 LV20，而且小心推进即可获胜，那么争取全角色无死亡状态通关吧。



◀在战斗前分小队进行布属时一定要考虑到各角色的能力情况，力量平均也未必是好事。

MISSION 26

敌人主要分布在桥口和版面中部。他们级别均在 20 以上，往往一击便可破坏我方机兵的一个身体部件，因此务必多准备回复道具。在与桥口的敌人交手后要特别小心对岸的两部远射炮台。

MISSION 27

难度与上关相比确有下降，但务必要及时消灭修理机兵与雷达车。敌方首脑十分强大，可先用格斗战消耗其 HP、AP，而后其它队员上前攻击，要注意玩家是无法通过包围来降低敌人 AP 回复速度的。

MISSION 28

敌人的布属比较分散，但是有大量的战斗机、直升机登场，而且敌方的强化机兵更是极难对付。总之，要先消灭

眼前的敌人，而后再集中优势兵力进攻强化机兵。

MISSION 29

难易程度一般，唯一提醒玩家注意的是要备齐对空导弹和回复用品。

MISSION 30

本关任务分为战斗、启动火箭两部分。启动两支火箭约要消耗10个回合，而战斗更是艰苦，敌方强化机兵的各项能力均在30级以上！

MISSION 31

与上一关的强化机兵相比，本关的难度实属一般。由于是最后一关，所以也不必为更多获取EXP而大伤脑筋，只需集中精力进攻敌方首脑即可。

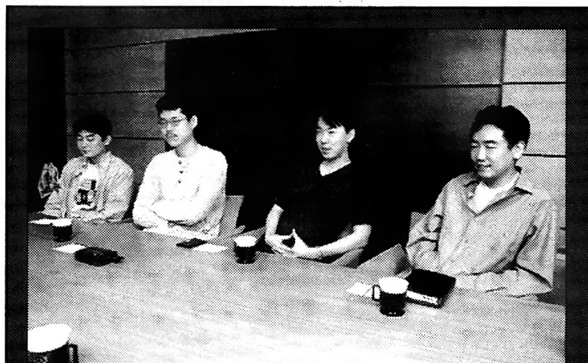
有关《前线任务2》要点、特性的最后曝光

在斗技场中出现的最强武器

在斗技场中获胜的话，会随机从对手身上获得一些武器，这其中当然包含在任何商店中都买不到的最强武器。它们均分布在游戏进程的后半段，一般来讲只要在斗技场中挑战所有角色并取得全胜即可。另外，在斗技场中不仅能得到奖金和宝物，也能随机得到一些各武器厂商组织的计算机论坛的密码(或地址)。通过这些密码，也可以买到一些强力的武器。

以下是角色在LV30左右在个人战或组队战中得到的一些最强武器。

武器名	种类
巴松管枪(バスーン)	莱福枪
柯拜特(コベット)	散弹
火蚊S(ファイアアウル)	枪火炎喷射器
红鸦(レッドクロウ)	导弹
火枭(ファイアアウル)	火箭
布劳瓦SS(プラヴァ—SS)	对空导弹
三角120MM(デルタ 120MM)	加农炮
布尔吉巴(ブルギハ)	反坦克火箭炮
GL 210M1	GL系
利刃(キーンエッジ)	击打



《前线任务2》幕后的四位主要制作人员，从左向右依此是：堂本笃史、大矢哲也、岩脐秀雄、土田俊郎。

在斗技场中获得奖金的条件与倍率

A. 自己没受伤，并将敌人全部零件破坏——2.5倍
B. 自己轻伤，并将敌全部零件破坏——1.5倍
C. 自己没受伤，将敌人的双臂破坏——1.6倍
D. 自己轻伤，将敌人的双臂破坏——1.2倍
E. 自己没受伤，但没有将上述的敌零件破坏——1.3倍
F. 除上之外——无变化

当角色到达LV25左右自动习得之超强特技

角色	特技名称	基本效果
ASH	SNIPER	第一击必定击中敌身体，使用莱福枪攻击力增加10%
JOYCE	HUNTING	命中率增加15%，攻击力增加10%
AMIA	HIGH SPEED	机枪发弹数增加两发
GRIFF	BEAT UP	攻击次数增加1次(格斗战)
THOMAS	2LV DAMAGE	给予敌方LV×20的损伤
ROCKY	MG BLOW	攻击次数增加1
ROSWELL	DESTRUCT	攻击力增加50%
LISA	SHOOTING STAR	将剩余弹药全部发射攻击力增加20%
SAYURI	SUPER LUCKY	若攻击全弹命中则攻击力提升，直至未能全弹命中为止
COROY	CRUSADER	CRITICAL + STUN + PUNCH
PIKE	BACK ATTACK	敌回避率降低15%，我方攻击力增加10%
MAYLAN	BLAST BLOW	攻击命中的部件必然破坏

可通往任意斗技场的隐藏密码

1.STABBER; 2.STALIN; 3.STAGER; 4.STAID; 5.STALKY 6.STAMEN; 7.STANDEE; 8.STAPLE; 9.STANBY; 10.STALE 11.SAGGY; 12.SALINE; 13.SLUKI; 14.SANCTUM; 15.SANDROT; 16.SANGRIA; 17.SANE; 18.SAPIENT; 19.SATIRE; 20.SAFARI; 21.SEANCE; 22.SEAFOWL; 23.SECEDE; 24.SECTION; 25.SECULAR; 26.SADATE; 27.SEEDY; 28.SELVAGE; 29.SEMINAR; 30.SENAT; 31.SEPAL

文/责编：Y·K·L

95·J联盟

指令讲解 中日对照

这是一款由 ELECTRONIC ARTS 公司于 95 年推出的足球游戏。当时日本正值足球联赛，加上游戏中角色均采用真实姓名，故此受到了极大的好评。游戏规则很简单，同其它大多数足球游戏一样，然而极其繁琐的菜单指令却令国内玩家伤透脑筋，不过下文的介绍相信会给你一种豁然开朗的感觉。

GB 厂商：E·A 类型：SPG 容量：4M



攻略体现实用性，将繁琐的操作指令中日对照 请读者务必细心阅读，理清菜单出现顺序

在标题画面下按 START，有四个选项：

一．リーグ：正规游戏（联赛），即依次打完所有的球队便可爆机。

●子菜单

1．コンティニュー：提取记录继续游戏

2．スタート：从新开始游戏

●选择スタート出现的子菜单

2－1．グーム　スタート：几赛开始

2－2．クラブ　メニユー：俱乐部菜单

2－3．リーグ　メニユー：联赛菜单

2－4．B.U　データ：B.U data

在选择这个子菜单之前，必须先选择好球队，球队共 14 个，分为 ALL EAST 和 ALL WEST 两组。值得注意的是：下文出现的为球队全称，在游戏中选择球队的画面时只能见到划线的部分：

ALL EAST：カシマ　アントラーズ　鹿岛鹿角
ウラワ　レッズ　浦和红宝石
ジェフ　イテハラ　市原杰夫
ヴェルデ　カワサキ　川崎绿茵
カシフ　レイソル　柏太阳神
ヨコハマ　マリノス　横浜水手
ヨコハマ　フリューゲルス　横浜飞翼

ALL WEST：ベルマーレ　ヒラッカ　平冢大海
ナコゼ　グランパス　名古屋鲸八
シミズ　エスパルス　清水脉冲
ガンバ　オオサカ　大阪钢巴
ジュビロ　イワタ　磐田喜悦
セレッソ　オオサカ　大阪樱花
サンフレッチュ　ヒロシマ　广岛三剑

●选择 2－2．クラブ　メニユー出现的子菜单如下：

2－2－1．フォーメーション：队形

2－2－2．クラブ　データ：球队数据

2－2－3．ゲーム　データ：游戏数据

2－2－4．プレイヤ　データ：玩家数据

其中 2－2－1．フォーメーション又分为：

A：セレクト阵形选择，包括 442、352、SWEEPER、4222、433、532、235、1342 等 8 种阵形。

B：メンバーチェンジ队员交换，每队有 16 名队员，包括 5 名替补，在这时队员选择及交换不受任何限制，注意 GK 表示守门员，DF 为后卫，MF 中锋，EW 前锋，SV 替补队员。

2－2－2．クラブ　データ为球队数据统计。先选择关数，而后画面变成统计画面，包括总计进球数、得球数、失球数、所有球赛胜负得分、点球数，射门进球数，按左或右切换画面，统计的资料还有 SHOOT 射门次数、GOAL 命中次数，GET% 命中率，FOUL 犯规次数，FK?CK?（因我对足球及其游戏从不中毒，因此有些术语无法透析其内涵，还望各足球游戏爱好同仁补充之，下同）

2－2－3．ゲーム　データ为比赛数据统计，这项会告诉你与另外 13 个队比赛分别胜负的场次。

2－2－4．プレイヤ　データ分为：

A．选择关数，第 1 屏画面显示 16 名队员在选择关中所得的分数。第二屏是具体显示各队员在比赛中的资料，共七项。

B．所有比赛的总计统算，这时则只有 A 项的第二屏，只不过是显示已赛过场次的统计数据。

●选择 2－3．リーグ　メニユー出现的的子菜单如下：

2－3－1．リーグ　テーブル：14 个队的比赛胜负统计表（目录）。

2－3－2．リーダ　データ：是 14 个队胜、负、平局的场次统计，但必须先选择关数，为一屏是 14 个队的胜利场次 WSC、失败场次 LSC、差异 DIFF。



2-3-3.スマア　ランキング:显示该队队员所得分数顺序,从大到小,相当于得分排名。

2-3-4.オール　グーム:分为ナウ　ゲーム　now game;ネクスト　ゲーム　next game。

●选择 2-4.B.U　データ后你可以 SAVE 或 LDAD 游戏,按 A 键决定。

注:上文为第一项リーグ的菜单简述。

二.トーナメント:淘汰赛，仍是先选择 CONTINUE 与 START。

●若选 START，则继续选择球队，而后电脑会随机决定分组情况,随后的子菜单为:

1.ゲーム　スタート:游戏开始

2.フォーメーション　セレクト:阵形选择

3.メンバー　チェンジ:更换队员

4.トーナメント　データ:锦标赛成绩

5.クラブ　データ:球队数据

1、2、3 就不用赘述了;4.トーナメント　データ是看分组情况;5.クラブ　データ可以看各名队员比赛统计,仍分为分数。

三.エキシビジョン:练习赛

1.プレ　シーズン

2.スーパー　スター

●选择プレ　シーズン项后决定 1P PLAY(与电脑对抗)、2P PLAY(双打),子菜单为:

1-1.グーム　スタート:游戏开始

1-2.フォーメーション　セレクト:队形选择

1-3.メンバーチェンジ:更换队员

1-4.ゲーム　セットアップ:游戏设置,具体内容如下:

a.プレイ　タイム:比赛时间，3~30 分

b.レベル:难易度设定

c.ファウル:犯规情况

d.オフサイド:越位情况

e.チェンジ　ンシット:换人次数限定,2~5 次

f.プレイヤ-H.P:H.P 情况

选择 1-2.フォーメーション　セレクト后,COM 会限 14 个队共 224 名队员中随机选出其中 32 名分别组成两个全明星队对抗同时再让你选择 1P PLAY、2P PLAY 或球队队员交换，在交换时有一点限制，便是最开始介绍的 ALL EAST 与 ALL WEST 两方的限制，选择同时还可 SAVE 或 LOAD。选择 1P PLAY 后必须决定是操纵 ALL EAST 还是 ALL WEST。

四、オプション:设定,(这里只比刚才介绍的 1-4.ゲーム　セットアップ多了三项)

g.コントロール　タイプ:A、B 键设定，即设定由 A 或 B 键控制グラウンダー地滚球或其它。

h.BGM テスト:BGM 测试

i.SE テスト:SE 测试

●在游戏中按暂停键出现的菜单简述:

1.フォーメーション

2.プレイヤーチェンジ

3.プレイ　スタイル

4.ゲーム　データ

1.中队员交换只限于场上的 11 个,不包括替补。

2.中队员变更则只限于替补。

3.改变形式，共三种オフェンシフ进攻型，普通攻防型,ディフェンシブ 防守型。

4.这里只需注意一些日文便可:ハーフ半场、トータル总计、シュート射门、コーナー角球、フォウル犯规、ゴール击中、ケッテインツ确定率、イエロ黄牌、レッド红牌、センユウンツ配合率。

注:由于菜单的顺序复杂,因此读者请务必留意,比如 2-3-4 是指依次出现的菜单的叠加关系。

玩家个人评价

大凡足球游戏都千篇一律，难度适中，该节目也不例外。与其它足球游戏相比,统计画面是一大特色,但痴迷于游戏的玩友有谁会耐着性子或有向必要去看那些统计数据呢?同时游戏中人物动作简单，特别是远射从起脚到出球有一时间差,而 99%以上的失球都是在这段时间内被对方截断,与真实赛大相经庭,令我极为不满。

虽然游戏中采用真实人名，但没有各队员的参数设定，所以每名队员基本上能力一模一样，唯一不同的便是号码和被冠以的姓名。若是对某些特别崇拜其中某球星的球迷兼见玩迷来说，非气坏了不可。所以设定这些姓名完全没有必要,形式上诱(日本)人而已。而且游戏中按选择键人物会隐身,我也觉得这是一项除有趣外很多余的设定，顶多看对方是否越位方便而已罢了。

综上所述，该游戏对我个人来说缺点多于优点，徒有其表，对于整体水平而言，操作感甚至在 JAC 的一款小小的《GOAL》(GB)之下。但这终归是我一家之言，毕竟各人有各人的喜好，喜爱足球的人对我尽可斥之。



文:张奥

责编:PERFECT

国产中文游戏万花筒

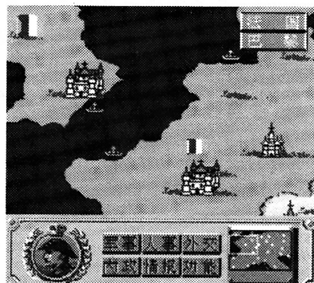
FC——外星科技新节目介绍

世纪雄狮 类型 SLG

十八世纪末叶，欧洲各国资本主义的生产力得以空前发展，逐渐强大的资产阶级强烈要求获取政权来开拓境外市场，从而发展成为资本主义国家，在这一历史的伟大变革时期，一代巨人拿破仑在本国大资产阶级的支持下建立了"拿破仑帝国"。

拿破仑执政期间，推行一系列有利于资本主义发展的政策，使法国在政治、经济、军事等方面迅猛发展，然而下处于封建君主专制的英、意等国的封建地主阶级异常惊慌，他们组成反法同盟极力镇压法国革命。一场革命与反革命、封建阶级与资产阶级，侵略与反侵略的欧洲大陆的战争展开了——

一款由外星电脑科技有限公司即将推出的智能性 SLG 游戏《世纪雄狮》再度将你融入这割据分争的乱世，游戏以拿破仑的九个重要时期为游戏出发点。其主界面配以自动显示玩家所处位置的"雷达"欧洲地图，让你放眼欧洲大陆，纵览全局，并且主界面设计为四页全国地图，采用米字卷轴的拉屏方式，其视觉效果极佳，将给玩家留下一份赏心悦目的感觉！

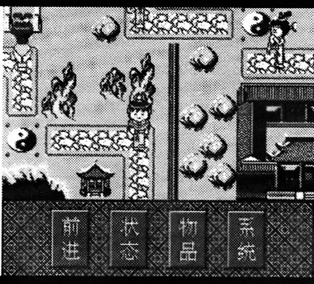


红楼梦——神游太虚境 类型 TAB

《红楼梦——神游太虚境》是根据我国四大古典名著《红楼梦》改编、制作的棋盘式游戏，游戏在尊重原著内容的基础上，以小说错综复杂的人物关系及其之间的情节为脉络，以游戏方式向玩家展现《红楼梦》的风采。

该游戏设置四个角色供玩家扮演，即贾宝玉、林黛玉、薛宝钗和王熙凤，通过掷骰子的方式随机确定各主角前进的步数，玩家根据自己停留地点的剧情进行游戏，直至得到十二件宝物后登上"太虚幻境"。

福兮，祸兮，世事难料，游戏中剧情的了展让你欢喜让你忧，这就是"红楼梦——神游太虚境"的特色。

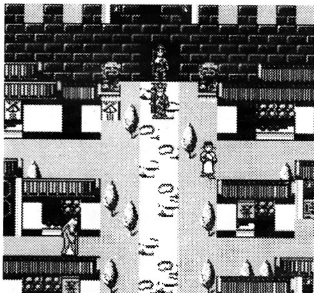


魔神法师 类型 TAB

《西游记》故事一直是我国文学、戏曲长久不衰的艺术主题，在游戏领域中苦苦探索的制作人员怎样面对这颗璀璨的明珠？《魔神法师》便是以《西游记》为蓝本，精选其精彩而被民间广为流传的部分章节改编而成 RPG 游戏，该游戏一改原作唐僧大慈大悲、迂腐忍让的人物性格为爱憎分明、嫉恶如仇的超强法术的大法师，由使故事赋与新的内涵，玩家将贪图到一种全新的感受。

《魔神法师》采用一如往常的 RPG 升级模式，游戏中三位徒弟自始至终保护着师傅唐僧：相互补充，协同作战，以保证唐僧充足的生命值和体能值，从而达成唐僧西天取经的使命，并护送回大唐帝国。

充满浪漫色彩的游戏，将让玩家真正体会到 RPG 的新诠释，游戏高手们怎能错过难得机会？！



荆轲刺秦王 类型 RPG

《荆轲刺秦王》是根据"荆轲刺秦王"这段悲壮的英雄历史故事改编而成的。游戏以战国这一混乱、不安、分裂、内战频繁的历史阶段为舞台，玩家必须与各种人物对话来查找线索、收集情报、并获取宝物，最终完成"刺秦"的历史使命。

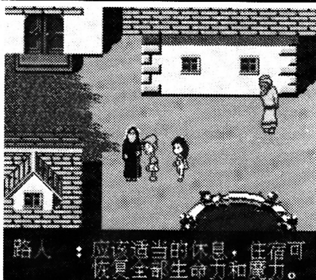
游戏的战斗场面丰富多变，敌我攻击方式和法术运用华丽震憾，人物形象夸张怪异，其背景画面采用大页切屏的卷轴方式，使玩家尽情领略到 RPG 游戏的乐趣。游戏运用写实与夸张相结合的艺术手法处理，使游戏更具备了中国传统民族特色和现代审美情趣的特点，同时故事情节的真实与生动，奇丽与神秘的渲染，将吸引更多玩家的积极参与。



木偶奇遇记 类型 RPG

《木偶奇遇记》是根据世界同名童话小说改编而成的。游戏主角是一个名叫比诺丘的木偶，他为获取一颗真正的心而成为真正的男孩，在仙女和魔法猫的帮助下，他跨越千山万壑，扫除重重障碍，打败来犯之，最终战胜恶魔，成为一名勇敢、正直的男孩。

游戏虽是以动作类游戏的形式推出，但游戏巧妙地融入 RPG 因素，这自然为本游戏的娱乐性润色不少，相信吧！本游戏将再度勾起你对童年时代的回忆。



外星科技新节目介绍——FC

秘技天地

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

"唏溜溜溜溜溜溜……",这是在传统评书中形容的马嘶声,好象是从几个月都未发过声音的风马嘴里发出来的,如翻成人话中的汉语,则大意为"祝大家新年好!春节快乐!"之类的祝福。

是不是这几期地方太小,所以风马不说话了?你们自己猜去吧!不过,风马近一段时间将"一个"注意力(或称精力)放在了听音乐会上了(风马的注意力少得可怜,要一个一个地算,必竟只是一匹马,不是什么特高等的。近期还剩的一个注意力仍放在吃"草料"上)。从11月到现在听了(跟着瞎哄?)两场演唱会:小室哲哉和MICHEL LEARNS TO ROCK。风马高兴得不得了,就象小室的两句歌词那样感觉中出了宇宙,"TAKE ME TO YOUR DREAM"、"TELL ME IN YOUR DREAM",好象冲过了终点。

写这段话时,穆特正在举行她的音乐会,很遗憾没有弄到票没去成,这也是风马非常想去的。不过,好象听人说这种音乐会是不能瞎吹口哨的。风马就想:不能乱吹口哨去干嘛呀!可想完了,还是很遗憾没有去成。

也可能是风马已经没有多余的"一个"注意力用来说话了吧!

MD 兰古瑞萨 FP 8

解除石化法:在第十三局,敌方有一种妖龙具有使我军石化的能力,非常讨厌。如果我方等级不够,则武将和佣兵很容易被石化,在此局中失去战斗力。而在地图上方的兰斯一开始就是石像,无法在此局中参战。但只要有我方武将走到左上角起向右十七格,向下十九格,即坐标(17,19)处的一个箱形物上,就可以使包括兰斯在内的全部被石化的我军解除石化状态,重新投入战斗,不过兰斯是NPC。而且,妖龙的能力此后也会完全失效。

哈尔滨　只骑龙不骑马的龙骑兵小组的一员　何一峰

MD 英雄传说 FP 7

瞬间消灭敌人法:在游戏中的某条地道中,可在一宝箱内找到"ヨシユアの镜"(商店中所售的"ヨシユアの目"与其效果相同,只不过只能用一次),当主角在地面上行走时,若见到敌人(注:不是与敌人战斗),可使用"ヨシユアの镜",十字架出现后,用B键退出,这时可发现敌人全消失了!(此法在第三章"龙の卵"时有特效)

广西桂林　包公

MD 太阁立志传 FP 5

天助秀吉:此事件多发生于游戏初期主角能力较低时。木下藤吉郎进入敌对城池后,往往被敌大将抓住,此时选择与对方单挑,在处于劣势即将被杀死之时,突然电闪雷鸣,狂风大作,主角体力会暴满或武斗被迫中止。天佑秀吉,保全一命。此事件出现概率很低,应存盘多试几次。

攻城妙法:攻打敌人兵多将寡的大、中型城堡时,最好由主角率兵并配满铁炮,不用带副将出战。此时敌总大将会躲在城楼里不主动出击。己方敲开第一道城门后直接绕到敌主城楼的背后,即画面的左上方。敲开城墙走到敌总大将的正后方用铁炮轰击。而敌将绝不会掉头还击,只有被动挨打的份儿,直至城中兵力耗尽而失守。

在攻打敌方的居城或兵多将多、防御力极高的大型城堡时,应尽量多带率兵力高的宿老出战,并多配铁炮。进入攻城画面后,先由己方总大将敲开第一道城门后迅速退回到离城门一步之遥的地方并转头正对敌方,此时我方副将应全部待机。然后用"挑战"计引诱敌方较弱的将领冲出城外并正好堵住城门。我方总大将先用铁炮轰击敌人后,再令己方副将一拥而上用铁炮轮流攻击(注意不要使我方将领站在护城河或壕沟上,否则铁炮不能使用)。敌军在几方夹击之下必然士气大减。因此多数情况下忙于鼓舞士气而不会还击。而我方则大占便宜,并逐渐耗尽敌城后备兵力。然后直捣敌主将,夺取城池。

以上两法视战时情况配合使用,可攻克任何一座难攻之城。(注意雨天铁炮不能使用。)

一日筑城法:由于游戏硬性规定一天之内只能执行内政,评定等指令一次,所以要想用一天时间将一座小城扩建成巨型城堡几乎不可能。此时应让主角进入城中选内政一项改修城堡成功后,马上退出城堡存盘。然后按复位键或重新开机进入游戏,取游戏进度再次进入城中会发现一天内又多了一次内政机会,再次改修或筑城。如此下去,只要有足够金钱,即可迅速筑成一座防御力达100的巨型城堡。此法还适用于一天之内多次评定,一天之内多次催促新田开发等。

广东深圳　套了半天近乎后又劝我千万别上当的　由俊

ARC 天草降临 FP 4

夏洛特的"七星光芒剑"不同结束法:修罗夏洛特的"七星光芒剑"斩到8斩时她会暂停一下,然后使出最后一击。当她暂停时按住任一键不放,她的终结一击会不一样。按住A键和不按任何键一样用"破空剑"终结;按住B她会做出挑拨时的冷笑的动作,然后用巴掌一击;按住C键她会把剑刺向地面;按住D键则会做出所祈祷的姿势。

广东揭西　蔡海鹏

霸王丸的另一种无限连杀:此招虽然存在搓招时间上的高要求,但相对于十二连招接刚破要简单得多,且威力还有所增加,具体方法是:霸王丸把对手扯向角落后中斩接刚破,再中斩接刚破,即B·→↓↘+D·B·→↓↘+D……如此往复就组成了该连招,如出招时机掌握得当,此招也算是无限连招(对修罗服部半藏慎用)。

塔姆塔姆的连招:把对手扯向角落后蹲下重斩,斜前重斩,倒地追打,即↓+C·↗+C·↘+C(↑+C)。

风间苍月的连招:在怒满时,后扯对手(不在角落)站立重斩,站立中斩,再接武器击飞技,即C·B·←→A+B(修罗)

风间火月的连招:也是在怒满时,用六道烈火前两招↓↘→+A接↓↘→+B把对手击上空中后,发武器击飞技←→↓A+B(罗刹)

四川省乐山　李凌秋

ARC METAL SLUG FP 5

打第三关小BOSS的两种方法:第①种:风险较大,但杀伤力极强。方法是近量靠近小BOSS,在与之并列后,同时按跳跃键和子弹键,这时角色将会用刺刀与之拼杀。小BOSS此时

也不会发子弹和扔手雷，改用子弹带与角色战斗，只要掌握好节拍，很快便会将小 BOSS 击毙。但要记住拼杀时要不停的跳跃，并在空中左右刺杀，千千万万不要将摇杆拉在下方，不然角色会蹲在地上不动，就等小 BOSS 抽他一子弹带了。另外应注意的一点是无论小 BOSS 跳到哪，角色也应当跳跃到那里，与其并列。第②种：风险较小，但杀伤力不太理想。方法是一开始便跳跃至第三层岩石上，当小 BOSS 跳到第三层以下后，立即跳至他的上方（一直在第三层上）跳跃着向下射击他，如果他在左方，你也应指挥角色在左方三层上；右方应在右方三层上。只要保持在他的正上方他一般就不会跳到三层上来，这样一直与其消磨，也可将他击毙。

打第三关大 BOSS 的最快速方法： 在第三关中，救得人质后，如果人质留下的是手榴弹，那么用角色去获得（如果正坐在坦克中，那么应跳出坦克来获得后，再重新进入坦克）当大 BOSS 一出现便连续的投出手榴弹，不一会儿便过关了。

四川成都　吴柯

ARC/SS 紫炎龙 FP 7

敌方子弹减慢法： 此法尤其对高手适用。游戏中己方飞机速度加一级，子弹全满后，除了炸弹和奖命，再也不要接包括能增加防护力在内的任何宝物，随后你会发现就算打到关底，敌方的子弹一直会象头几关那样慢吞吞的（当然是在高手眼中），从而能轻而易举地爆机。反之如果为了贪分见宝物就吃，敌方子弹就会过一关就加快一点，到了第四、五关时敌方 BOSS 的子弹就已是狂风暴雨般，就算你是高手、而且手中飞机拥有防护力照样也会死得很惨。

湖南湘潭　第一次投稿又觉得写“风马同志”四字“真别扭”的 黄键

FC 飞龙之拳Ⅳ FP 6

寻找遗失的宝物法： 最高难度的第四关必须用宝珠回到前几关寻找遗失的宝物。方法如下：

HONG KONG：用扫堂腿（↓·A＋B）击中拳击手即可引出 TUSK SOLDIER，击败他便可取到宝物。

JUNGLE：击败蝙蝠怪引出普通的黄 TUSK SOLDIER 后，不要穿上盔甲，最后一击用气功弹（K.O 值 100，按 A 或 B）将其击倒，即可引出绿色的 TUSK SOLDIER，击败他便可取得宝物。

TOURNAMENT：最后一击用飞龙拳（K.O 值 100，↑·A＋B）击倒对手，即可引出 TUSK SOLDIER，击败他便可取得宝物。（以上为同名秘技的不同看法）

广东揭西　蔡海鹏

FC 冒险岛 4 FP 7-1

全部难度选关密码：

初级：
1、RRVX－RR－40　2、W4FC－1F－15
3、34FC－1F－1V　4、OJFC－1F－1S
5、GGQJ－SM－1R　6、LRFR－JM－1H

中级：
1、RRCX－RR－4F　3、PJFC－1F－1M
4、?OQJ－SM－1Y　5、VKQJ－SM－1S
6、L7FQ－PM－15

高级：
1、ROX?－2R－47　2、W4MC－1F－13
3、PJMC－1F－1F　4、?FQJ－SM－1Q
5、GKQJ－SM－1L　6、LCMR－PM－1D

武汉 没有将中级第二关密码写上的 秦龙

FC 阿拉丁 FP 7

选关密码：

2、精灵　阿拉丁　公主　阿拉丁
3、神灯之鬼　胖法师　瘦法师　精灵
4、神灯之鬼　瘦法师　公主　神灯之鬼
5、胖法师　阿拉丁　瘦法师　神灯之鬼
6、公主　阿拉丁　阿拉丁　神灯之鬼

武汉 秦龙

GB 炸弹人 FP 7-1

超强密码： BB123EB1（BOY 版）

输入后，你会发现 5 万多钱，关数为刚过“冰鞋”关，这钱仍不花白不花，因为一过关钱会变为 9999。

注：若把秘码中 BB 换为 66，便没有什么钱了，关键在于前两位，对其它关也不妨一试。

福建福州 师范大学一年级不按投稿格式投稿的 高碧风

GB 超级马里奥 3 FP 3

全部秘宝发现法： 秘宝 A：过一大关后，进入被水淹没的 NO.03 关，可在中段找到钥匙，在前段找到门。

秘宝 B：在 08 关末段找到钥匙，往回走，看到一块单独的砖块，撞碎它，站在它的地方按上键，可进入隐藏门，找到门。

秘宝 C：在 NO.11 关中不断撞砖块，有一处会见到门，进入后会有喷气机不断向上飞，可找到钥匙和门。

秘宝 D：在发现秘宝 D 前，要先去秘道，秘道在 NO.8 关，在关末有一用金币组成的↑，用火箭高跳后冲撞，可找到一通道去 NO.14。NO.14 不太易过关，可以去取得火箭后，找一个较高处，起飞，冲刺。当火箭快落下时，快速输入←→＋B，可继续飞，反复多次可飞至关末。

NO.16 的前段即可找到钥匙，在中途（第二处砖头）撞碎砖头可进入秘宝的门。

附：NO.15 关末撞到叹号后不要进门，往回走，可用阶梯上天，进入 NO.17 在第一个门可找到钥匙，在第三个门找到秘宝门。

NO.16 中，过了第一个门后，会看到右边有一枚金币，站在金币正下方向上顶会出现一立足点，站在立足点上往右跳，马里奥便会站在板面的上方，继续向右走可发现一隐藏门，进入 NO.18。

秘宝 F：在 NO.18 前段见到秘宝门，往右走进入一门，撞到“!”后从原门退后，会出现一楼梯，往上走，可找到钥匙。

秘宝 G：NO.20 中第二个“?”可找到钥匙，往前走进门爬楼梯可发现秘宝门。

秘宝 H：NO.23 关末坐最后一辆车，当车快跌到下面时，马上冲刺后跳，即可到达一弹簧，借弹簧进入隐藏门可至 NO.24，在 NO.24 开头可见到秘宝门，不要进入任一门，走到关末碰叹号后进最后一个门可找到钥匙。

秘宝 I：见下。

秘宝 J：NO.29 往右走开门爬楼梯下往左走，途中有很多下，勿进；至无路可走时进入门，再往右走进入第二个门发现钥匙。回头，进门，其中有一个门可回到迷宫开始，爬上楼梯可找到秘宝门。

秘宝 K：NO.30 海盗船。钥匙在楼梯上面问号中，门在楼梯下面。

秘宝 I：过 NO.32 后，可回头到 NO.26 关。在开始时有心的立足点顶一下，会见到另一立足点，上去可进入一门，找到门与钥匙。

秘宝 L：此时回到 NO.31，会发现内容变了，爬梯子下去，可找到钥匙，到关末从上面坑跳下去，会发现秘宝门。

秘宝 M：NO.34 到关末取得钥匙后回头，进右边的门，上梯子可找到秘宝门，然后用火箭直接向左飞回过关。

秘宝 N：在 NO.37 取得钥匙后，在右下方有一通道，表面上是墙壁，实际是空的，进去可找到秘宝门。

秘宝 O：在 NO.39 中间有一处被砖头盖着的弹簧，用牛角装备坐碎它们（跳起来按↓），便可以飞到上面进门。先到右下角拿到“喷火器”，烧开左上角被砖挡住的秘宝门，再到右上角取钥匙。

全部秘宝都找齐了，秘宝是用于在通关后神灯造城的费用，根据所执金的多少会造出五种不同的城，秘宝可提供九万左右的金币，只要再收集一万金币便可见到最完美的金币。

福建福州　虽是一名女生，但却没少玩电玩的 高碧风

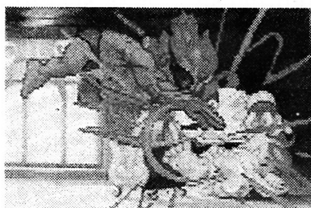
◆口袋战士◆

天尊 CAPCOM 的在榜重要游戏“口袋战士”，其美版名为“SUPER GEM FIGHTER MINI MIX”，是今年下半年才发售的新作品。其显著特点是游戏人物全部都是二头身（即头、身比例相同）。CAPCOM 以其极为深厚的角色 Q 版化技巧，将自家昔日那些超人气的格斗英雄们变得愈发可爱起来。此作以街霸系、恶魔系、霸 3 系、红地系中的 10 名常人喜用角色为起点，外加 2 个最知名人物。大幅更新游戏操作系统，彻底扫清通常格斗游戏中的一味攻防、招式枯燥、画面单调的沉闷气氛，再次令得广大格斗玩家在打游戏时露出了笑容，实属难能可贵。本游戏的基板为 CP－SYSTEM Ⅱ。

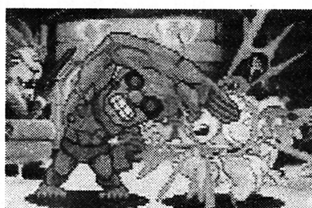


责任编辑／小天天

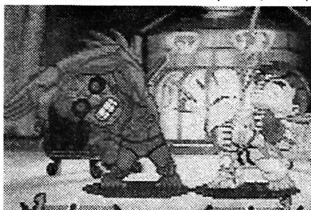
因为它已在日本街机上着实是红火了一阵子，是否能够移植到 SS 或 PS 上，据天师分析，概率过半，让我们第二次共同期待吧（前一次的“恶魔 2 之 2”和“救世主之 2”到底还是被“期待”成功，PHOBOS、魔头、小女大刀多诺凡三位天神再度降临，试问其他诸恶魔是否不战而栗？JEDAH 你可以考虑下课了）！



▲豪鬼 FLASH COMBO 第一个动作。



▲第二个动作，跳水后做广播体操。



▲成套的第三个动作，师侄惨了。

CAPCOM

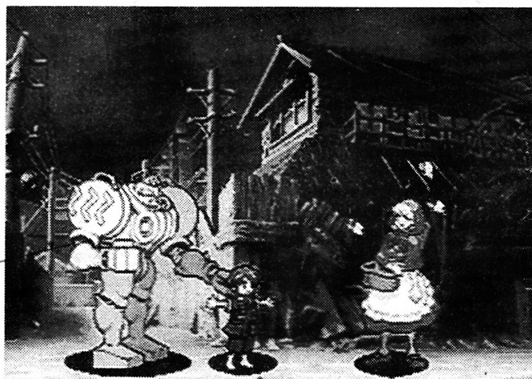
PRESENTS

灭杀之。看看我的招式数目。嘿呀，灭杀之！

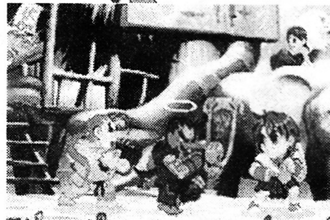


街霸大佬 GOUKI 豪鬼

头盖破杀	→＋P
旋风脚	→＋K
天魔空刃脚	前跳中↓＋K
前方转身	↓↙←＋P
豪波动拳	↓↘→＋P
斩空波动拳	空中↓↘→＋P
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P
豪升龙拳	→↓↘＋P
龙卷斩空脚	↓↙←＋K
空中龙卷斩空脚	空中↓↙←＋K
阿修罗闪空(右)	→↓↘＋K
阿修罗闪空(左)	←↓↙＋K
百鬼袭・豪斩	↓↘→↗＋P
百鬼袭・豪碎	↓↘→↗＋P・P(近)
百鬼袭・豪冲	↓↘→↗＋P・P(远)
百鬼袭・豪坠	↓↘→↗＋P・K(近)
百鬼袭・豪尖	↓↘→↗＋P・K(远)
灭杀豪波动	←↙↓↘→＋S
灭杀豪升龙	→↓↘＋S
天魔豪斩空	←↙↓↘→＋S
瞬狱杀	→↘↓↙←＋S



▲小天天最喜用的机器守卫——BOSS 级的 PHOBOS，它充满爱心，敌我分明。用“神功盖世”来形容 CAP 在格斗游戏中的成就都不为过，其最擅长的就是能够将格斗游戏中的人物真正的“个性化”。CAP 最新巨作“救世主 2”经实践证明，确系和“VR 前锋 2”、“铁拳 3”同级的 2D 格斗。



◀惊天地，泣鬼神，樱花必死。丹杀，噢呀哩——召唤其父，殉哭



▲震空我道，师叔照打。



我道拳	↓↘→＋P
晃龙拳	→↓↘＋P
断空脚	↓↙←＋K
晃龙烈火	→↓↘＋S
震空我道拳	↓↘→＋S
挑拨传说	↓↘→↓↘→＋开始键
父亲风暴	←↙↓↘→＋S
殉哭杀	→↘↓↙←＋S



来自街霸的修行者 RYU　隆

招式	指令
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K(空中可)
真空波动拳	↓↘→+S
暴风龙卷旋风脚	↓↙←+S
烈风迅雷掌	→↓↘+S



街霸系的另一主角 KEN　肯

招式	指令
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K(空中可)
升龙裂破	→↓↘+S
神龙拳	←↓↙+S
疾风迅雷脚	←↙↓↘→+S



一心追求隆的高中生 SAKURA　樱

招式	指令
波动拳	↓↘→+P
盛樱拳	→↓↘+P
春火袭倒	←↙↓↘→+K
真空波动拳	↓↘→+S
乱春雨	→↓↘+S
春烂漫	→↘↓↙←+S



大人气恶魔 LEI－LEI　丽丽

招式	指令
暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P
地灵刀	←↙↓↘→K
天雷破	→↘↓↙←+S
来来球	↓↘→+S
天回伞	→↓↘+S



“街头霸王三代”人物 IBUKI　息吹

招式	指令
苦无	↓↘→+P
风斩	→↓↘+K
旋	←↓↙+K
霞朱雀	↓↘→+S(空中可)
儿雷也	→↘↓↙←+S
疾风	→↓↘+S



“WARZARD(RED EARTH)”人物 TEBASA(TESSA)

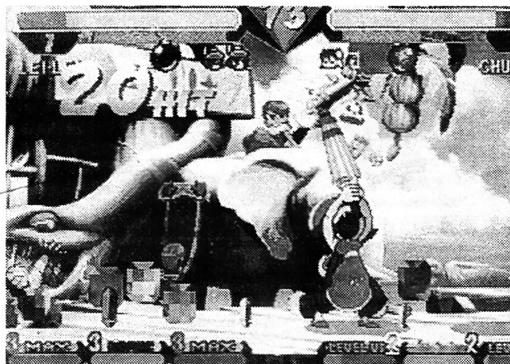
招式	指令
龙女打击	↓↘→+P
空想之剑	→↓↘+P
龙的咆哮	↓↘→+K
ASTRO 教规	↓↘→+S
不可触力量	→↘↓↙←+S
龙之启示	→↓↘+S



以下角色技表中第一个含 S 键的招式及其下数招皆需耗一级超必杀能量。特别警告，师叔侄关系的豪鬼和丹各自拥有耗三级能量的绝技，即瞬狱杀和殉哭杀，威力奇大无比，勿中为上。人物的某些特殊技如蹲防不能技等，玩家一试便知。

“天尊”的游戏操作从来都是三拳三脚，本作则由于系统上的原因，将这种大家熟悉的键位配置改为了一拳一脚一特，这“特”就是特殊攻击(专门设一S键)，在发“大气”时一般要用到。虽然各角色原有的技巧数目减少，不过，由于加入相当多的其他系统，如 KP 组合连续技“FLASH COMBO”、以 S 键控制的防御不能技“GUARD CRUSH”、类似 SFZ2 中“SUPER COMBO”的“MIGHTY COMBO”等等，须清楚了解。

还有其他基本操作如前后冲（→→）、SUPER JUMP(先拉下再推上)、击飞攻击(↘+P)、击倒攻击(↘+K)、追打(敌倒地时↑+任一键)、再打倒(对手倒下再站起来时连按 S 键)等，丰富了打法。



▲给大象擦澡的是印度的瑜珈先生，在大蟒蛇嘴里的是非常著名的恶魔——来自巴西的水圣人阿尔巴斯。大象背上的又是谁呢?如果您是 CAP 真正拥趸的话，那一定得多加注意此游戏的背景中的人物了。上图中丽丽的一个 20 连的天回伞，打出了满地大小宝石。

究极系统之彻底解析——

一、画面下方的能量槽

游戏中玩家是要不停地收集宝石的，其目的就是为了填充这能量槽，不同颜色的宝石可以将对应颜色的能量槽“LEVEL UP”，这样一来，角色的必杀技就能“增加力度”、“提高 HIT 数”、“加大打击范围”。不同的宝石专门对应角色的某一种必杀技，吃到后最好还是快用，否则一定时间内作废，如果被别人打得再吐出来那就更难堪了。

元祖街霸女战士 CHUN LI　春丽

招式	指令
气功拳	←↙↓↘→+P
飞升脚	→↓↘+K
百裂脚	K 连按
气功掌	↓↘→+S
轮海啸	→↘↓↙←+S
霸山飞升脚	→↓↘+S



大人气恶魔战士 FELICIA　弗莉西亚

招式	指令
大泼沙	↓↘→+K
滚着打	↓↘→+P
三角踢	→↓↘+K
滚着抓	↓↙←+P
歇斯底里之星	连按 P
请帮助我	←↙↓↘→+S
给你的疯狂	→↘↓↙←+S
跳舞猛冲	→↓↘+S



大人气恶魔战士 MORRIGAN　莫莉卡

招式	指令
灵魂之拳	↓↘→+P
影刃	→↓↘+P
寄生旋转	↓↙←+K
暗黑幻想	←↙↓↘→+S
死亡之刃	→↓↘+S
寄生暴风雨	↓↙←+S



著名街霸人物 ZANGIEF　桑吉尔夫

招式	指令
旋转打桩机	摇杆转一圈+PK
双旋转套马绳	P+S
燃烧之拳	→↓↘+K
钉马掌	空中↓↓+P
俄式打击	→↓↘+S
大力啃杀	←↙↓↘→+S
究极原子毁灭弹	摇杆转一圈+S



二、血槽下面的能量槽

相当于超必杀能量，完全类似恶魔战士 2。当玩家攻击对手或被打中，就能按情况增加“MIGHTY COMBO”，可储好几级。这种大招，每位角色都有约一到三种。值得注意的是取得令必杀技成长的 GEM(宝石)也能够使该槽能量增加。

三、如何打出对手宝石

这技巧叫作“GUARD CRUSH”，专门配合 S 键使出，共有三种。打法不同对手所吐的宝石也不相同，当然，吐出的宝石量就要看敌的宝石槽了。“GUARD CRUSH”使用时可按住 S 键以加大打击力并令敌吐出宝石量多。令外还有一招是←+S，能使对方使出的“GC”技无效(己方当即受身)。

打出宝石(GUARD CRUSH 技)		
S	→+S	↓+S

四、宝石有大小之分

宝石有红、黄、蓝三种色之分，也有小、中、大、特大之分，其大小取决于“宝石槽”的能量。单设一 RAINBOW GEM 七彩大宝，能提升全部可以提升的能量。

五、豪快 FLASH COMBO

普段连击。前提是掌握好 P、K 键的按键节奏。以站立出拳打向对手为第一步，接下来，不管对方是否防御住，只要按键时间配合够好，便能连续输入 P 或 K 攻击。按键顺序如已固定，不同次序则击中效果不同。“FC”发出后，不但画面不停地闪烁，且角色的服装也在不停地变，真是令人酷呆。

PPPP(击飞)	PPKK(打宝石)
PKPP(摑技)	PKKK(击飞)

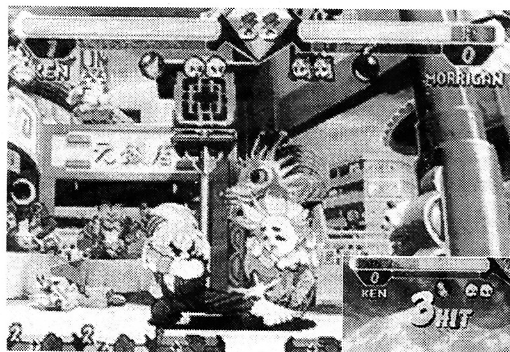
六、紧急回避与受身

同时按下 P、K、S 三键，能作出 MEGA CRUSH，即为紧急回避技，能作出简单而直接的无敌状态攻击，耗一级能量且释放宝石。

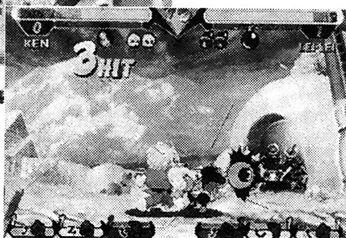
被 FLASHCOMBO 击飞攻击打中时，为迅速起身防追打，在飞空状态同时按下 P+K 以受身。而且被击飞时还可以进行反击，即飞空态三键同按，则打向对手并放宝石，亦耗一级能量。

七、意外礼物

游戏中有着不同的攻击物品，拿到它则能进行特殊攻击。当玩家存有攻击性的礼物，以 K+S 作礼物投掷攻击。可存储三个礼物，以开始键选择。



▲元老汉开的饭店可真是红火啊！把神仙比沙蒙(还是苏杜姆?)都给请来了，那么罗兰多这样的角色理所当然的要趴在地上吃面了，真香！



▼肯这家伙竟然在比沙蒙武士门前殴打丽丽，真是活得不耐烦了！



光枪游戏和光线枪

打开家用机电玩游戏史，有哪一项周边产品是最为经久不衰的呢？是连射手柄？无线遥控手柄？仿街机大摇杆还是其他什么东西？您就只想到这些吗？再动动脑筋……对了！就是光线枪！谁敢小看这家伙？打从 FC 时代起，它就存活于电玩世界之中，一直到后来的 SFC、MD、PS、SS 等全都逃不出它的势力范围。

其魅力何在？其实这点可从街机厅里广受欢迎的游戏看得出来。除了时下热门的格斗游戏之外，就数光枪游戏最受消费者的喜爱，几乎所有电玩迷都没有拿过真枪的经验，可是在许多警匪动作片的耳濡目染下，多少也一定会幻想自己就是片中那个神枪手，只要随便地射个几发，所有的坏人全部应声倒地。

除了满足个人幻想的原因外，光枪游戏不需要花太多的脑筋去玩，玩家只要看准敌人出处，拼命地射击就好了，顶多，注意不要打那些无辜的民众或是人质就行了。如此简单明了，光枪游戏怎能不成为我等大众玩家抒解压力的首选呢？

举世无双的 SEGA“侏罗纪公园—失落的世界”巨型射击筐体——



“SHOCK WAVE THEATRE(振动波大剧场)”，受到不分年龄层玩家的如潮好评，就是一个较好的证明。“虚拟与现实的最完美结合”是 SEGA 的强项，

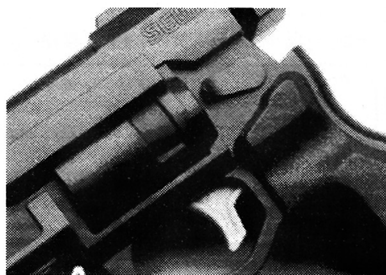


那样的基板，那样的恐龙，那样的射击感觉，不知何年何日再现？其最后关底的雄性大恐龙追追打打，时而停在那里瞪着眼睛看着玩家，困兽尤斗的样子，哪里与活物有什么分别？为了爱子小恐龙而不惜犯下种种“暴行”的一对霸王龙“夫妇”目前已是人气度急上升！好妈妈的作风不仅博得满堂彩，更将 GUN 类 STG 推向巅峰，WELL DONE，T－REX！

这样的游戏估计本世纪内难以在家用机上实现，想过瘾的朋友只好到 SEGA 店去买代币了。尽管如此，还是有不少优秀街机 GUN 类节目已被移植到家中。那么在选购光枪时应注意哪些问题呢？

一般市售光线枪最为玩家垢病的一点，无非就是其精度不够高，不够灵敏。是否 SEGA 或 KONAMI 的原厂枪才最可靠，那倒也不一定。虽然此类游戏中一般都设有 GUN ADJUST 项，但由于心理因素，玩家都倾向于原装枪，而价格因素却又冒了出来，真是二者不可得兼。其实，有些港台名厂的产品其性能也是很不错的，如台产“COBRA GUN”，这是一支双用枪，PS、SS 都对应，由于性价比较高，故有些店家干脆就不进原装枪了呢！“COBRA”完全没有那些令人担忧的情况出现，请出 SS 上“VR 战警 2”实际检验，未经准星调整都有很优异的表现，精度相当高。

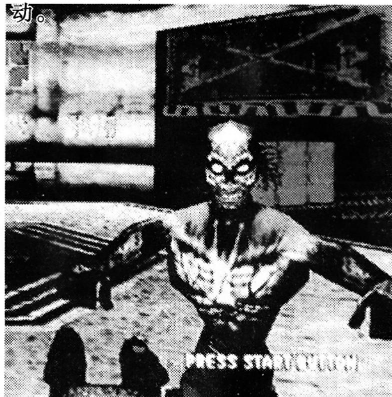
这枪的造型与 SEGA 的类似，颜



色以灰为主，按钮部分则使用了鲜艳的红色，它与 SEGA 枪最大的差别在于提供了 TURBO 开关，只要扣下扳机就可以不停地连发射击，对于本来就需要随时填充弹药的射击游戏来说，三发装子弹自动填充弹药这个功能就显得非常好用了，这项新设计也是本光线枪最为诱人的功能之一。其价格约为原枪的一半多一点点。

不过所有光枪的一个致命缺点，是无可避免的——玩久了之后胳膊会酸。拿 SEGA 原厂产品来说，无论您射击时是坐姿、地姿、趴姿…等各式各样的古怪姿势，那么沉甸甸的家伙，对连续作战都是非常“不利”的。不过，相比之下，站着打是最可靠的，没有敌人时手放下来休息，敌人一出来马上举枪射击都还来得及呢！而且特别有一种身临其境的错觉。

鉴于北美和日本同时获得超大人气的街机代表 GUN 类作品 SEGA“THE HOUSE OF THE DEAD(死亡之屋)”已移至土星，估计移植度不可能 70%，但那种紧张刺激的感觉，不应当有所减少。至于是否可以错过，相信打过街机的朋友最有发言权。以前一直没有买“枪”的朋友，请确定您的下一部行动。



责任编辑／小天天

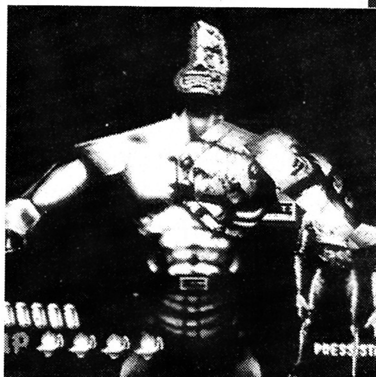


有必要深入讨论——令玩家着迷的电玩科技

3D 的幻画世界

FANTASY OF 3 DIMENSION

在现在的社会中，如不懂 3D 则稍"逊"一筹，所以要好好、仔细地研读本单元哦！



——非常抱歉！一开始就冒昧地提出问题，一个身电玩游戏的制作人有必要经常深入了解电玩的相关科技吗？倘若一知半解，是不是会因对电玩科技了解的有限而限制了制作人的自我表现空间……

饭野：我认为没有必要一直去追求最先进的电玩科技，但了解它是理所当然的事。最近，电玩业界以外的人担任电玩制作人的情况也逐渐增多，其中因为不熟悉这业界而失败的人也不少。熟悉它而不利用它与不了解它而无法使用它，是不可相提并论的。

——那这么说，电玩制作人还是由程式设计师或者是电脑动画设计师来担当比较妥当喽！

饭野：其实也不能这么单纯地说，基本上，了解电玩科技是比较好的，但是我认为电玩并不是从科技中所诞生出来的。应该是说，科技使它呈现出来，举个例子来说，电玩所带给我们的快感在这 10 年中表露无遗。

——您是指射击游戏及动作游戏所带来的快感吗？

饭野：没错。

——的确，那些游戏所带来的快感与心情，说不定是由于科技的发展使得映像与音响充满迫力而实现的。那么从现在起不再因科技发达而使得电玩有所变化了吗？

饭野：不，正好相反，目前的科技并没有做到什么。

——……



饭野：在音响方面，电玩也有着不凡的表现，以电玩的再现能力而言，44KMHZ，16BIT，立体声所表现出的音质重现已有 CD 的水准。

——那么在映像方面，对想表现的东西，目前的科技仍然无法实现吗？

饭野：是的，假如完全 3D 化的 RPG 游戏如以目前来说是作不到的。不论你怎么看，始终有些许不称心的地方，想追求更真实的东西，依目前来讲仍然是相当困难。或许下一世代的电玩主机诞生而可行性大增之后，我会考虑立刻制作一部 3DRPG，但目前我仍不考虑。

——是非常真实的 RPG 吗？

饭野：对，唯有如此才称得上真正的 RPG，在没有参数的地方，角色有人的感情…拿剑会觉得很重，山上着火后火势会蔓延，天黑了天空上看得到星星等。这些情景要是作到了，那就表示我们能够作得出完整的世界观。

——采用真实映像吗？

饭野：实际映像吗？我觉得它仍不够成熟，实际映像需要较高的解析度，而且如果没有深具功力的摄影师去拍取好的映像的话，可能难以入目。

——很遗憾的，实际映像在电玩上尚未有成为商品的价值。

饭野：其实，与其用电视机，不如上电影院来的好，如果显现不出深蓝、深绿反黑色的不同点的话也无济于事。所以对个人而言，就目前的层面来看要很轻易地使用实际映像是不可能的。尽管目前电玩所使用的 CD—ROM 容量较以往大的多，但就实际映像而言仍然是差得远。

——这表示说，随着今后映像科技的成长比例，不仅是游戏所表现的东西，就连所制作出来的游戏也会有所进化？

饭野：需要努力的事还有呢！！就电玩科技而言，不光只是利用电脑动画及音响所呈现出来的技术而已。像映像及音响的资料压缩与展张的技术、读取 CG 资料的激光技术、设计摇杆的人体工程学等等，这些技术都是需要我们注意的地方。我认为彻底地将在电视机前放着的一台主机用连线串起来，然后再从主机延伸摇杆，利用十字键及按钮操控游戏的方式完全改变更新，才算得上是电玩科技的进化。想玩电玩就必须坐在电视机前的形态，我认为应该有所改变。更期待游戏软件的制作方面，能有从根本改变的新科技。

编者按／本连载今期先由饭野先生开始，下期将正式进入 3D 世界，"TEXTURE MAPPING"、"Z BUFFER"、"Z SORT"、"SHADING"、"MOTION CAPTURE"、"SS BASIC"等关于多边形高科技内容的文章会陆续堂堂登场，不容错过，敬请期待。

责任编辑／天师

科普园地



游戏制作入门(二十一)

《1998 的第一篇》

文/魔法师

深夜,不能睡觉,没有吃的,我坐在电脑前,艰难的看清屏幕上的文字,写下1998年的第一篇号称游戏制作入门的文章,好象又与实际的游戏制作无关了。

1997年,对于国内的游戏制作者来说是轰轰烈烈的一年。从年初,媒体上的一次次轰击让我们感到国产游戏的进步。伴随着国产游戏一部部推出,忠实的玩家们跌落,憧憬还有感怀,大起大落。我们知道,在如此的环境下艰难生存的大陆游戏制作业能做出如此的成绩,真的是很不错,很让我们感动的了。但是,只让别人知道创业难是远远不行的,市场和越来越实际,越来越苛刻的玩家是不只讲感情的。只有游戏,才是最重要的。

大致看一下国内游戏制作群的方向,可以明显看到的是"潮流"。什么是潮流呢?国际上主要是以《魔兽争霸》和《命令与征服》为代表的即时策略游戏,在这里就不说它的好了,还有渐露头角的《暗黑破坏神》类的A·RPG。而在国内还有港台的亚洲文化圈内武侠RPG高烧不退,其中尤是《仙剑奇侠传》这位老将。再看看国内制作群所制作的游戏,追赶"潮流"得很明显吧。

很让人沮丧的是,这些由国人所制作的《魔兽争霸》类,《命令与征服》类还有《仙剑奇侠传》类的游戏从游戏本身上来讲,同该类的开山鼻祖或中坚相比是没有竞争力的。如果没有那么多代理,没有那么多盗版,在一个较为封闭的环境下,没准会有大陆的经典在大陆市场上出现,就象如今的国内漫画界一样,为了发展只有闭门造车,大多数漫画迷只能看到国内的一流,无法了解日本,美国漫画的精彩和深奥,更无法知道什么是差距。作为一个大陆玩家,我感到庆幸,好歹大陆游戏业没有采取漫画界的封闭做法,我们可以看到和玩到世界水准的游戏。作为一个准游戏制作者,我又感到郁闷(去年在计算机系较流行的词语,'累'之流早就淘汰了),面对就是玩命快跑也追不上的国际游戏业,怎样确立中国游戏业的地位?这不是简单生存的问题。模仿再模仿,从技术上我们是不及国外的公司(不光指有名气的大公司),而从设计理念上来讲我们缺乏经验,我们的模仿之作是抵挡不了国外公司的模仿之作的。现在仍有人大叫中文之类的东西,而实际上游戏就是游戏,游戏的吸引力是不会因它的某些外部因素所影响的。有时候,看到同宿舍的同学在挑选游戏时满脸怀疑和不屑的将国产的《魔兽争霸》撇在一边,实在有些感动,也有些失望。可是,事实就是事实,国产的模仿之作的竞争力太弱了。过分的强调中华文化还有民族风情而没有对最基本的游戏性进行深入的探究,不应该是国内游戏的发展方向。与其在没能力竞争的游戏类中挣扎,还不如好好的想想,什么是真正的方向。

去年,能在计算机系众多苛刻玩家中生存过的大致就有四五部国产游戏。最让我吃惊的是一部名曰《大唐诗录》的AVG,其实更象一个育教于乐(很俗的词了)的教学光盘。简单的写意山水,中国风味的Q版小人还有酸溜溜的配音,竟然让我们逃课玩了一个下午!其实这是一部很标准的AVG,但是在游戏中透露了游戏设计者的种种心机。回想起来,这个游戏的最大特点就是有趣,不要以为有趣不是游戏性中的要素。正是从情节,人物,动画还有人语中体现的种种有趣把我们栓住。游戏就是要有吸引人的地方,有能让人想继续的冲动。

我想,对于国内的游戏制作者们来讲,最重要的不是游戏的声光效果,也不是游戏的具体类型,而应该是游戏本身的游戏性。慢慢道来。

首先说技术。可能在某些高级技术领域我国有领先的东西,但降到游戏这一阶层来说技术落后是肯定的。想在技术上赶超国外的公司是不实际而且不实惠的。不能为就不要为,可能是种消极的想法,不过就游戏来说,游戏不是靠技术成功的。游戏要和技术统一,就是在目前技术允许的范围内,作出最好效果的游戏。拿个很不成功的例子来说,PC上的《魔石神剑录》,可以将它的移动画面和战斗画面比较,移动画面用的是精致的2D帖图和3D的前景人物,而战斗画面则是粗糙得让人难以忍受的全3D画面,还不如用2D的帖图。在技术没有达到的情况下,勉强的应用不成熟的技术是达不到预想效果的,虽然在宣传上可以说是什么什么3D呀,实际上没用的,越来越精明,品位越来越高的玩家不会因此而入迷和感动的。从97年的国产游戏来看,这种现象不在少数,想以较低水准的引擎来带起《命令与征服》类似的游戏,只会带来负面效果。

对于声光效果之类,只有失望了。看看代表较高综合艺术的电影,国内能有些什么,大多数连日本的动画OVA都不如。而游戏的许许多多声光方面的东西都是从电影中借鉴而来的,国内电影行业尚如此落泊,谁能期望一流的人员来进驻尚遥遥晃晃的游戏业呢?一般在游戏制作中担任美工和音乐的也就是一些艺术院校出身的人员,而他们对游戏的看法和认识呢?能有人做就不错了。哎,声光又是弱项,没的比了。

三下五除二,能有所作为的就是游戏本身的游戏性了。可能是太消极了吧。本人认为国内的游戏制作者们首先要分析什么是自己的目标,如果说是只是想在国内游戏制作潮中混迹,那么没什么可多说的,如果要树品牌,要占领市场,那么就要正确的分析大局,指定方向,不能随波逐流的只是赶追"潮流",要有自己的方法。加强对游戏的分析是一个重要的问题,国内尚无什么游戏理论类的东西,不要认为理论理我们太远,理论是正确引导我们所必须的。在提高对游戏的系统认识之后,对游戏本身的游戏性要大做文章,游戏毕竟只是娱乐方式,并不是什么什么技术的展示版,也不是电影的变种。重视游戏性可能是国产游戏能否在国内市场甚至国际市场立足的最重要因素。

好了,神聊了这么多,时间也不早了(对我来说)。那么,最终希望在1998年看到更好的国产游戏相继出台啦!比如……

责任编辑/天师

仙剑奇侠传

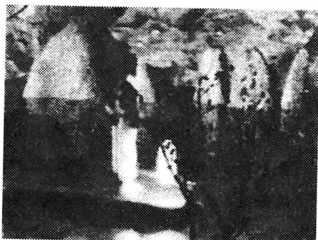
终将发售 令人吃惊

一直在广大玩家心中留有美好印象的 PC 用游戏“仙剑奇侠传”，已经决定移植到 SATURN 上来，并且是中文版和日文版同时发售，喜爱本游戏的朋友们，请密切关注其进展。

SS | 厂商:大宇资讯 | 类型:RPG | 发售日:98 年，具体时间未定



惊异的武侠动作 RPG 最新情报特别奉献——





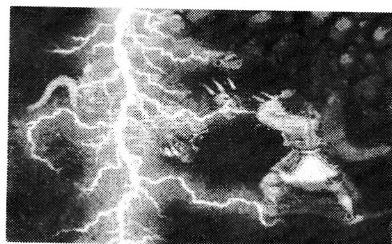
▲透过精心绘制的湖光山水，孤灯独舟上漂泊的一对恋人，不知使多少痴情男女羡慕不已。这一段在电脑中脍炙人口的 OP 也收录在新的版本中，发挥在大屏幕的 SS 版中，相信会有更好的表现，一定要好好地欣赏一番，可别轻易就按掉了。

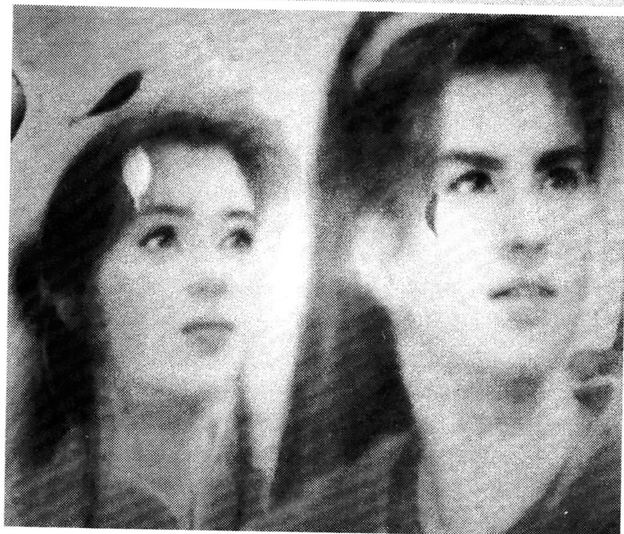
自从 1995 年 7 月游戏的 DOS 版问世以来，即备受玩家青睐，其知名度可说是有电脑的地方必有“仙剑”；杂志的排行榜中，更是蝉联十数个月的冠军，近日已有 WIN95 的新版本推出。而且，世嘉土星版的开发工作也已大致完成，除了较以前增加了许多道具、法术辅助说明功能外，也收录了全新谱曲的新主题配乐，并由台湾省超人气漫画家陈淑芬、平凡两位大师重新担当人物角色设定，加上最酷的音效和最辣的 3D 过场动画，武侠史上最缠绵悱恻的第一浪漫爱情传说，即将于功能强大、性能优异的 SEGA SATURN 上登场。

期待吧，不全情投入才怪！

动人心弦的武侠爱情故事终于开始了！！！

从小失去双亲而由婶婶养大的李逍遥，一心习武梦想仿效父母闯荡江湖，每天做白日梦希望将来名扬四海威震八方，却不幸遇到苗人前来寻找失踪的公主，爱管闲事的李逍遥这回可是阴沟里翻了船。在机缘的巧合下，李逍遥结识神秘的少女赵灵儿，就此展开一段护卫佳人千里寻亲的艰辛旅途。途中不安份的李逍遥不但得罪了欢喜冤家林月如，却又被苗族巫女阿奴死缠不放，而对蕙质兰心的赵灵儿、外刚内柔的林月如、天真烂漫的阿奴，李逍遥真是傻人有傻福，如此这般一直纠缠下去的爱情，他最后的抉择是……





特别公开的故事，先睹为快！刻骨铭心的爱情悲喜剧，至死不渝的凄美浪漫传说，





彻底介绍剧中最性格的四位主角——



游侠

李逍遥

（19 岁）

仗剑江湖为红颜
千里崎岖不辞苦
灵岛求药结仙缘
翩翩潇洒美少年

仙湖岛上别洞天
池中孤莲伴月眠
一朝风雨落水面
愿君拾得惜相怜

道姑

赵灵儿

（16 岁）



生长在小渔村中的店小二，由婶婶含辛茹苦扶养长大，在客栈中游手好闲，但英雄好汉看多了，也学着一心想做除暴安良的正义游侠。但初闯江湖即遇到了三位美丽姑娘，开始了这一段难分难舍的多角恋情。

自幼与世隔绝，宛若池中白莲的脱俗少女，跟随姥姥隐居灵岛上修练道术，只为躲避仇家的追杀，却又因难以告人的神秘身世，使她逃不过命运的捉弄，注定要在滚滚红尘中历经千灾万劫，直到李逍遥出现……对他的前程更是雪上加霜。



剑侠

林月如

（18 岁）

结伴江湖侠侣行
盼能与君长相依
比武招亲动芳心
刁蛮少女贵千金

如花苗女鬼精灵
喜逢君子动真情
落花有意结连理
伴月愿做一颗星

巫女

阿奴

（14 岁）

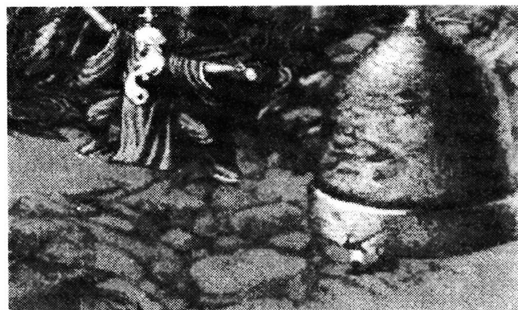


南武林盟主林天南之女，是个任性刁蛮的女剑侠，凭着一身家传绝技，放眼江湖未逢敌手。只因身为女儿家，不能竞逐武林盟主的宝座，不得已设擂台比武招亲，希望挑选英雄少年入赘林家，继续蝉联武林盟主的宝座。

白苗族的族长之女，外向个性更加刁钻活泼，刚一出场便将李逍遥耍得团团转，非常伤脑筋的角色，李逍遥对她真是毫无招架之力。虽然她的外表一派天真烂漫，但是施用巫术虫毒的手段却又叫人毛骨悚然，本事不够千万不可靠近之。

超震撼全动态回合战斗模式，

敌我双方都具有独特的华丽攻击招式——



传统魔法显然
更具迫力和
『亲切感』！



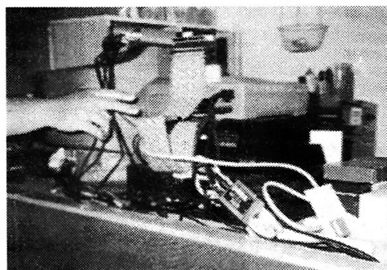
玩家在玩 RPG 时，往往要面对一大堆战斗画面切换和指令选项跳页，仙剑的战斗系统采用即时战斗模式，在原野画面上就可以清楚看到敌人的一举一动，接触敌人而进入战斗画面后，四个即时战斗指令运用简单易懂的标示图形代替，玩家可以轻轻松松上手。全动态的回合战斗是游戏的一大特色。敌人会在地图上游走，玩家如果不想战斗，只要躲避开就可以了；若接触到敌人，则马上进入战斗画面，标示图形呈现红色的话，则表示该项指令无法马上使用。

大气魄的华丽法术动画扣人心弦，

雷霆万钧的即时战斗画面如临现场！

面对强大而诡异的敌人，只有靠团结的队伍才能克敌制胜。





因此要熟悉成员中每个伙伴的特性和实用攻击利器。。

仙术大致区分为风、雷、水、火、土五行法术，外加剑术、治疗、召唤术、蛊毒及巫术等，共计八十余种。战斗的地形对五行法术有非常大的影响，例如在树林中使用火行法术威力倍增，而在水中使用则完全没有效果。



收集玉佛珠、五灵珠、圣灵珠等重要的宝物，对战斗防御有很强大的效果。当配戴者下达合击指令时，队伍可合力召唤出威力强大的神灵为后盾，给与敌人超乎想象的致命攻击，但相对地需要耗费队伍相当大的体力。

两大破敌利器——

“召唤神灵”和“五行仙术”！

彻底向开发者讨教土星版仙剑的制作情况！



▲为了制作仙剑土星版动听的背景音乐，这台SEGA MIDI BOX数码音效转换装置正在全力运作中。

——仙剑怎么会移植到SATURN上的？

因为公司这边和日本方面也接触蛮久的，而这一次间接地联系到SEGA公司，由于SEGA目前的主力是SATURN，所以才会谈到移植方案，一切都是走过来的，并无机缘巧合。

——原先合作的是属于哪方面？

一开始就和日本一些公司有代理关系，渐渐等于是我们公司和日本业界其他公司有了联系，经世嘉授权后，我们选择仙剑作为第一款改版移植作。因为这种关系经营了很久，并非灰姑娘般从天上无缘无故掉下机会。

——同先前两种版本比，SATURN版有何不同？

WIN95版比DOS版更动了一些内容，SS版变动更大了，这并不是指剧情，而是在插图、音乐和音效上。

——背景需要重新绘画吗？

主要集中在修图部分。人物全部重画，肖像我们请了大师来作，为了使它更好。SS版的人物可以看见原画，而旧版本则是我们自己画的。比较细致浪漫，这也是本作受到好评的原因吧！属于唯美派，我们不强调仇恨。总之，SATURN版一定是最新的版本！

——难道是全新版吗？

应该说是图形是能换都换，因为，游戏机上面的色调看起来比较鲜艳，然后，它的硬体功能也都可以有很不错的表现，可以让我们去做一些特技，就因为这，能换掉的全部换掉。

▲与开发电脑相连，用来开发SS版游戏程序的主机，上上下下都接有转档的界面卡。

——与PC介面完全不同，改变起来是否困难？

游戏机在操作上，有一些所谓的特殊功能键，我们原有的特殊键就要取消而与它合并，干脆用选择的方式让它出现。以前两三个键的功能，现在就只能用一个键来表示。调配起来很困难。

——在移植上遇到什么困难吗？

最麻烦的就是文字。因为同时制作日文和中文版，翻成日文很头疼，日本方面要求非常高，如某人的名字在中文上有特别的涵意，但变成日文就全反了。

——两版本会有市场冲突吗？

不会。关于简体中文版也在赶，全看SEGA的反应。两种版本应该同一时间上市吧，但因光盘须在日本压制，也许还有变动。

——日本最近很看重武侠，并迷金庸，大宇其他作品有预定推出吗？

大部分在制作中，目前还没到发表的阶段。下一个作品是大富翁四代，即将宣传。



责任编辑／天师

银色之星 II

前作经典 今作扛鼎



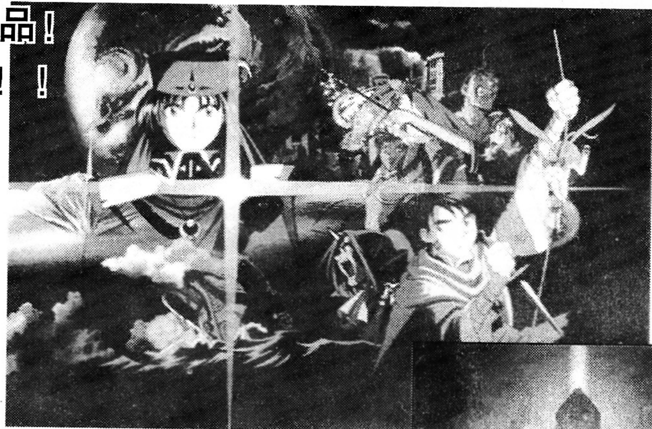
这是 SATURN 上最轰动的 RPG 游戏之一。由于要求着极高度的制作品质，因此开发的工作算是稍嫌迟缓了一点，不过它的基本架构已大致上都完成了。至于与 MD－CD 版相比较，到底有哪些地方威力提升了呢？

SS　厂商：角川书店/ESP　类型：RPG　发售日：预定 98 年 1 月

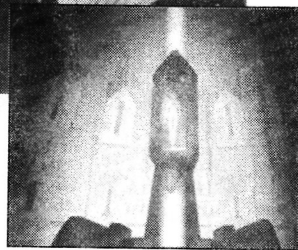
动画部分全是未发表过的新作品！MD－CD 的最高名作即将登场！！

大约在 4 年前，被称为是 MD－CD 最高杰作 RPG 的“银色之星 2”，终于在 SATURN 上登场了。虽然在前年所发售的“银色之星”，至今仍为广大 SS 玩家所乐道（精美的动画），但当本作品在决定移植后，于“期待的新作品”之榜上投票的玩家，看到这个消息也都是非常高兴的。因此背负着众多的期望，本作的开发工作正如火如荼的进行着，但由于比较讲究的是游戏里面各个部分的细微处，使得开发工作多少有些迟缓。

在移植到 SS 上，会有一些规格上的差异，但无论如何也要把这个问题给解决掉才行，这即是开发工作人员们的一个使命。在 MD－CD 版上，因有所限制而无法放入的事件，在本作中则会收录进去。且引以话题的“二段结局”，其“游戏后的游戏”部分，也经过了强化设定。还有在剧情部分，都有经过明确的演出过程，使其在整个展现上，更具可看性。



▲本作视觉画面与“银色之星”相同，也是采用单格动画，并且直接在电脑上作成的，里面和 3DCG 合成的画现也非常多，以露西亚的登场画面堪称压轴，另外映摄在水晶上的细微部分也很出色。



▲浮现在水晶中的少女。

画面的表现方法优异，尽情体会迷宫乐趣！

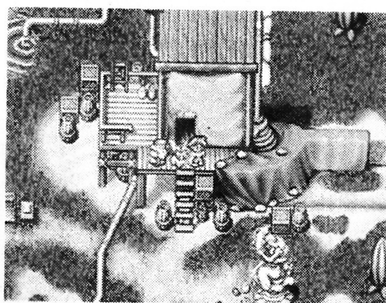
在移植到 SS 上的同时，画面部分都经过了品质的提升，因此整个“银色之星”的世界并没有大的改变，而仍保留着 MD－CD 版的气氛在。不过它多少也伏了一些较具现代感的重新展现法。而最令玩家们关注的迷宫等等之地方，虽然全部都经过了重新描绘，但依场所的不同，有些迷宫的构造仍无太大的转变，故请玩家放心。另外，为了忠实再现 MD－CD 版的剧情故事，本作亦是倾全力制作，当然在画面上也都经过重新的描绘，使其不会有 4 年前时的那种老旧感；而所备的陷阱，也都具有现代感的探索味道存在，以增加游戏的乐趣。再者，因本作所使用的色数加大数十倍，并且重视提升 3D 效果，使其更能展现出拥有 SS 风味的迷宫出来。因此过去即是银色系列的玩家迷们，与 MD－CD 版比较，绝对是不同的感觉。



▲▼『银星』一向是比较看重动画质素的，反映出这游戏不能脱离动画。



▲本作中的段差表现，非常具有立体感。



▲在边境地带上的一个民居，其房屋造型真特别，是隆法的吗？



对收集金钱可说有着异常狂热的美少女，而实际上她也是魔法公会的会长。

蕾蜜娜
(CV:林原 惠)

在 MD－CD 版中的“银色之星”里即起用了超豪华的声优阵，而 SS 版中亦没有要变更的打算呢！请大家看看这能否说是独一无二了呢？



姬恩
(CV:久川 凌)

由于受伤而被现今团长所搭救，接着便在商队中成为最受欢迎的舞者，是位“大姐大”型的人物。



隆法
(CV:置鲇龙太郎)

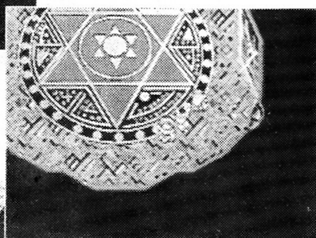
在拉帕村里，以着欺骗手法诈赌，以借酒维生的青年。据说他拥有非常高的能力呢！

为表现出角色的魅力，配音演员的阵容是属于超豪华级的。

迷宫进行大幅度升级！

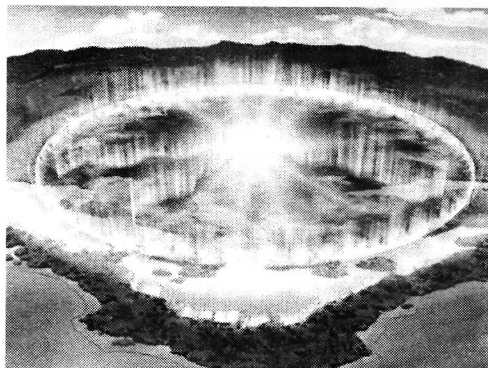


蓝色的迷宫即是主角希洛在序盘的故事中，与露比及克恩爷爷一起去造访的一座迷宫。而这个场所，将接续到“蓝色之塔”，可说是掌管着故事开端与结束的一个非常重要的场所。



这些即是蓝色迷宫内部

另外正如其名所示，这的确是一座蓝色的迷宫，而在 MD－CD 版上，多少都可感觉到有着人工化的味道，不过于本作中由于是以水晶为基点来制作，因此使得它更具有自然化的感觉。



◀光之轮，而且又没有相对颜色的极寒之地。

银色之星



男主角

希洛
(CV:绿川 光)

对周围的遗迹探宝怀有浓厚兴趣的少年。他是本作的主角，并且独自一人生活在边境地带。

露比
(CV:西原久美子)

与希洛生活在一起并自称为“赤龙的小孩”。虽然它看起来是一只猫，但希望能成为希洛的老婆则是它的梦。



女主角

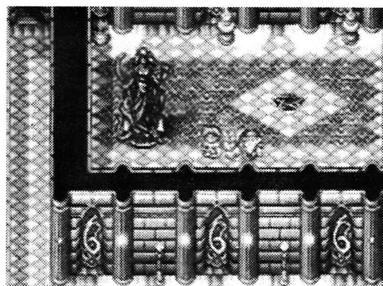
光芒再现！

从蓝色之星而来的一位不可思议的少女。她时而会做出一些惊动周围的意外行动出来，令人摸不着头绪。

露西亚
(CV:横山智佐)

次世代天空

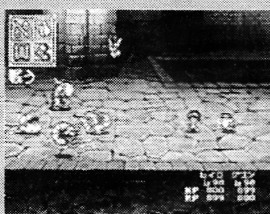
为数不少的战斗画面在游戏系统上有变更之处吗?

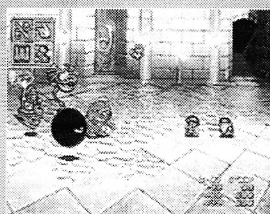


这是在迷宫中，距离战斗场面已经不远了!

另一个令人所关注的重点即是战斗系统。在本作中的战斗，基本上并不是在移动原野上进行，而是在迷宫里面进行的。因此聪明的玩家们，在看到这里之后，应该就可以了解到，本作的战斗系统是承袭了先前SS版"银河之星"的。在战斗模式上，为了要使在遭遇敌人前能查觉到敌人，因此它能做出某种程度上的战斗状况预测，这也可说是其最大的优点。而为了使剧情能够顺利发展下去，在以城镇为单位的移动中，若不用心去顾虑到会有敌人突然出现的状况，因此这对玩过SS版前作的玩家而言，可说是更具有流畅性的一个游戏系统。另外在战斗魔法方面，其名字与MD－CD版相同，不过当然里面也境增加了许多的新魔法。只不过有如隆法这种嗜赌成性的角色个性，在游戏里也仍旧是保其魅力所在。







▲这款正统RPG的战斗，也有这样的画面，背景是很美丽的。

战斗的背景也是依照该迷宫的内部模式来活用，借以描绘出场景画面出来。当然也由于在迷宫内部，有着各式各样的场所，因此各种的画面也都非常丰富，使得在表现上更显得多彩多姿，并且更富变化效果。

请开发者谈谈对SS版的感想——

我想感受最深的，应该就是压力吧！由于有一些机会阅读到了许多玩家们所寄来的信函，因此对于这众多玩家们的殷切期待，以及热心的意见提供，感觉到自己的使命是很重大的。在企画时觉得不能就以MD－CD版的方式推出，而多少必须拥有现代的味道，此外在设计方面也应力求一新又新。至于若干保留的部分，也须尊重原作，所以便以这个大方针来进行制作，使得压力无形间增加不少。

在工作人员的阵容方面，除了我们之外，也都有昔日曾参与银河系列游戏制作的班底，因此我想在整个游戏的品质上，绝对不会有下滑的现象发生。

画面的焦点是?——在原野画面与迷宫画面上的照片，的确可说是全新的，不过当然也保留住了MD－CD版的优点在，因此在这点的制作上可说是较为辛苦的。

有没有变更点?一在开始时所出现的蓝色之塔附近，有着一个颇具魅力的变更点，不过在构造上并没有改变，而只是把昔日所未表现出来的地方，给它加以变化罢了。

魔法上有变更吗?——基本上对魔法的名字，该尊重的地方都会去尊重于原作的称呼法，而在映像上也都是想以最新的方式来表现，这都是经过了多次修改的。在手法制作上是以CG方式，加上一张张的画面背景来把角色制成具有动画感的造型。但在这里又有背景与角色的融合问题浮现出来，因此这方面的修正技术可说仍在检讨中。至于魔法的效应，基本是全部做改变。

怎知装备的有无?——若无法取得的东西会以灰色来表示，本作中的额外装备方面，则增加了数量。在前作中就只有2个而已，但于本作中则可装备到有4个之多。另外依其秘宝的不同，也会有不同的个性出现，因此若提升力量，或是提升速度，则会有各种参数的变化出现。



◀高耸得几乎要攀到月亮的蓝色之塔。

▲在那里希洛所看到的东西是…!?



有关整个计划流程技术方面，我想并没有什么不可能的事项存在，不过由于有着众玩家们的期待，以及为了要保有本游戏的气氛，因此在整个的制作上，就显得要更加地用心才行。而在我个人的看法里面，本款作品应可说是RPG的王者吧！无论是小孩子，或者是已有某种程度的玩家，应都是颇适合来玩的，就请各位玩家耐心地期待它的发售吧！——VANGUARD公司董事**杉山智则**先生（从MD－CD版"银河之星"即参与实际作业，因此对于该作品的各种细部方面都非常了解）

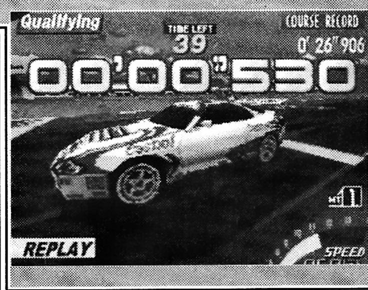
责编/天师

世嘉观览车大赛

世嘉出品 也是精品

这样的游戏,对玩家的"驾驶"技巧提出了相当高的要求,如果没有街机 SEGA 自家赛车的过硬打法,不玩也罢。但是土星玩家们最好还是试试这款 SS 上最为高速的 RAC,游戏中比较强调的是火爆。

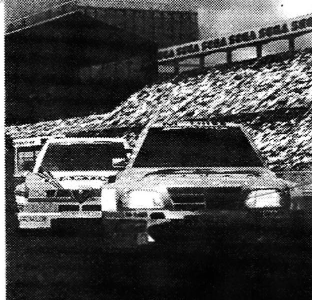
SS	厂商:SEGA	类型:RAC
	发售日:97 年 11 月 27 日	



——GENTLEMAN,是否可以重视一下刹车的应用?

世嘉目前最出名的街机应为:50 英寸 8 联机大气垫型 DAYTONA USA;8 联 SCUD RACE *PLUS*;双联 INDY 500 印地安娜宝利斯美式赛车。它们能吃币的原因很简单:都拥有极强烈的速度感和上佳的模拟驾驶感,而且只需玩家付出一定"代价"(有本或多练)就可以很轻松地举一(一种驾驶方法)反三(上面三个游戏)!然而对于"SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP"这款街机,用单一的方法驾驶是较为困难的,类似 AC 版"拉力"。下面简要介绍 STCC 的驾驶技巧。





先以街机为例,说明刹车的作用——本质是减速,其实是为了更好的转弯。降低车速就不会使车子在弯道转向时发生转不过去进而撞到墙上或开到了草地上的情形。但是,由于时间的限制,就算是大踩刹车或离弯道老远就大松油门顺利过弯,可还没到"CHECK POINT"就已经 GAME OVER 了怎么办!?

要想领略到 STCC 的魅力,按住油门和方向键就想完事大吉可就不太容易了。非得要用刹车不可,当驾车者以高速度接近弯道时,特别是急弯,楞拐是没有用的,如果不愿松油门,那只能同时按一下刹车和方向键了,按键时间长短应视弯道弧度大小而定,如果感到车头一下子转了过来,就说明点刹奏效了。但是最好还是继续调整方向,因为很有可能点过了头。当然,还有一个重点,就是何时拐,于弯道的哪一部分拐,这些都需要具体情况具体对待,以及多加实践了,对于街机玩得多的朋友,应该不致困难。

关于"世嘉房车冠军赛"

在土星上,倍受玩家欢迎的拉力,其实并不需要这种繁杂的操作法,因为它本身就具有较为怪异的感觉。特别宽的赛道、加上全轮驱动的赛车无论草地泥地统统不带减速的,只须看准了转弯的位置,稍松(或不松)油门,配合方向键,车子就自动甩尾了,相信世嘉拉力的高手必将远远多于 SS 地通巡回版,不过对于某些人来说,也许后者的魅力才更大哦!尤其是用 0137 土星 3D 手柄来玩,感觉和街机一模一样!可能某些拉力的高手,也未必能一下子适应这款 STCC。



▶非常遗憾的是,此游戏在日本给的评价又不是很高。天师感叹这样好玩的一个赛车竟是如此下场。难道 SEGA 除了在机厅中就永远没有被理解的时候?



▲STCC 的车型都来自真车,但它不刻意追求画面上的真实无比——总有外行式的观点认为非得是用电脑 CG 作到跟真实世界一模一样的效果,才算最高境界。曾经有国内有记者一上来就问"玩具总动员"导演何时这片中的人物才能和真人毫无区别,被大导演笑着回答:"那为什么不去找真人来演出呢?"。的确,有些真实的东西电脑效果达不到。然而,电脑表现出的某些效果,现实中同样也达不到,一味追求超真实,反而容易造成更虚假的感觉。游戏中就是这样。

次世代天空

人气漫画改编而成的动作游戏！—街头热血少年

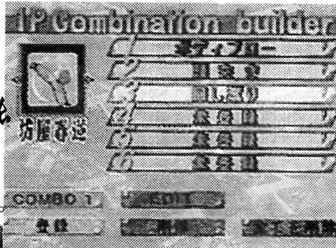
世嘉土星	ATHENA
动作过关	去年 12 月

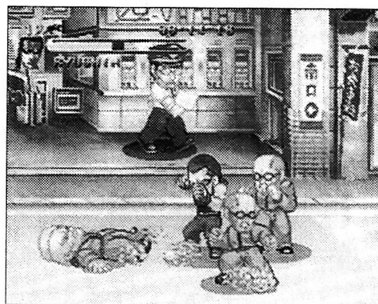
在日本少年 CHAMPION 深获好评的连载漫画“古惑仔”，将会成为横卷轴正统动作过关游戏并在世嘉土星上登场。玩家必须不断地打倒小喽罗，最后要与头目泰曼一决胜负。另外，随着游戏的进行，还可使用舞台中的头目，完全忠实地呈现原作的故事内容。


◀铃兰高中里的最强另。


▶与铃兰高中对立的不良少年美藤。

角色个性完全不同！





利用全新设计组合技制作机能



▼使用组合技，自己也掉血。

▲◀如果在游戏开始之后选择角色，就会进入编辑组合技的模式。玩家只要按 LR 键，即可依照个人爱好制作组合技。由于每位角色各有 2 种组合技，所以能配合角色的特性，选择适合的攻击方式。


◀暴走族、武装战线头目——龙信。

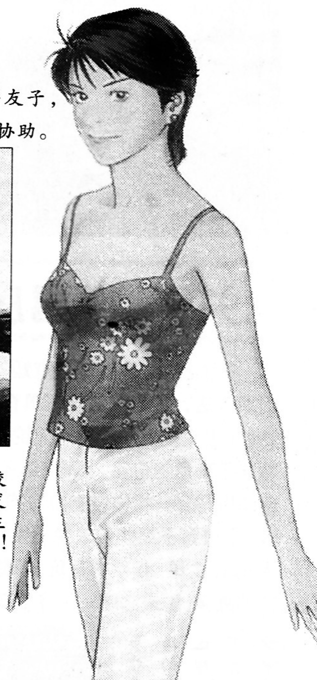

▶主角香道，极看重义气。

世嘉土星	WORK JAM
解谜 2 枚	预定今春

侦探物语—不断解开秘密的短篇冒险游戏！

采用短剧情的设计，并有丰富的的故事内容，是“侦探物语”的最大特色，由于此作利用“加速读取”的开发程序，所以大幅缩短 CD 的读取时间，并使进行的节奏更加明快。

游戏中使用了三万二千色的绘制模式，此回除了角色之外，就连背景也有十分精细的设计。另外，简单的词条能使玩家轻松进行游戏，而且这回还有横山智佐等多位配音人员参与制作。基本可以肯定，这是一款引人注目的作品。

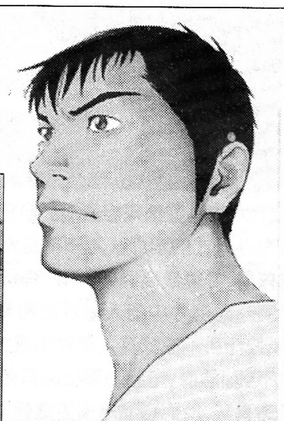

侦探事务所的同伴友子，会对黑须提供各种协助。

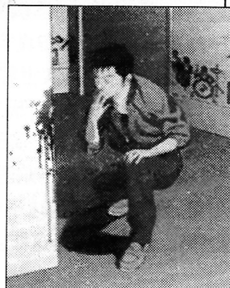


你能解开陆续发生的7个事件吗？




◀奇妙事件又于学校发生！




▶这个愿意成为侦探的年青人，拉开了 7 个事件的序幕！

“侦探物语”共有 7 话，并且是采用短篇剧情形式的冒险游戏。由于有极富变化的推理故事，所以玩家将可以充分体验解迷的乐趣。

这回的剧情设计有各种发展，并会诱导玩家陷入复杂的迷雾之中，因此要有冷静的分析才能解开事件真相。

在此将为各位介绍游戏中已经公开的图像插画，玩家可先想像到底会发生什么事件？

责任编辑／天师

速攻生徒会

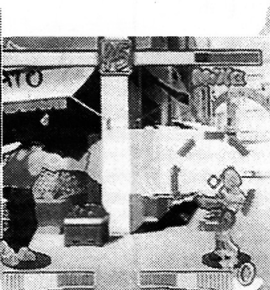
人气漫画将以 2D 格斗的形态登场！

世嘉土星	BANPRESTO
FTG	去年底售

著名的格斗漫画终于游戏化。由日本新声社出版，小川雅史原作中人气角色们的厮杀正在 SS 中展开！包括大家熟悉的原作角色在内，预定在本作中登场的共有 10 人之多，现在我们就来看看部分角色的英姿吧！

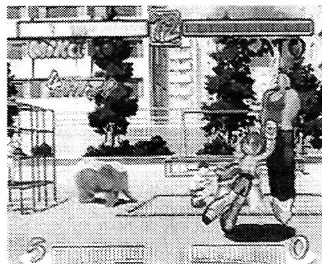


▲优子的必杀技，是否是空中奇袭技？和嘉米有些类似。



▲加藤以“押切掌”直击位于远处的井伊。看上去这技巧像是飞行道具。







▶石田以强技击中优子，这一定是对空必杀技。

“GAMEST”权威监修，“班普雷斯特”奉献！

魔兽争霸 2

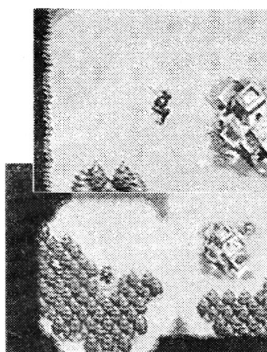
世嘉土星	EAV
SLG	去年 11 月 27 日

一场人类与魔兽的战争即将在世嘉土星中爆发！

在这款受到各界期待的移植作品中，玩家可从人类与魔兽中选出 1 族，为达成各剧情的胜利条件而战。游戏中采用的是即时模拟形式，您可使用劳动者来增加资源，并强化自己的领土来与敌人对抗。最后获胜的不知是人类还是魔兽。

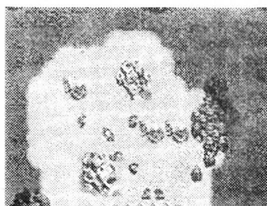
筹措资金来建造建筑物

使用劳动者来筹足资金后，您便可采伐树木取得建材，并建造出各式各样的建筑物。建筑物又分为不须特殊条件即可建造的“基本建筑物”、与要某种特殊条件才能筑成的“高等建筑物”2 种，每种建筑物皆其各自的特色，以下介绍的是部分的基本建筑物▶。

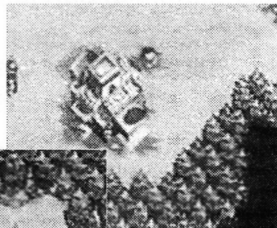


◀地图因被浓雾所笼罩而视野不良。

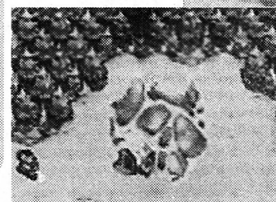
▲让部队移动后则可以扩大视野。



▲寻找资源、增加建筑物来稳固己方力量。

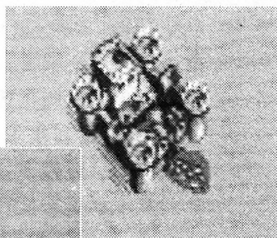


▶劳动者所挖掘的资源全部集中于巨洞中。

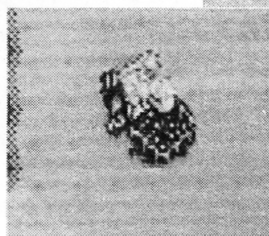


◀里面蕴藏着一定数量的金矿。

		说明
战士	人类	适合战斗的单位。攻击力及生命力都较劳动者为强的他们，是守护领土所不可或缺的。
	魔兽	
劳动者	人类	他们是从事金矿挖掘、树木采伐以及建造建筑物时的重要劳动力，可借助其力强化领土。
	魔兽	



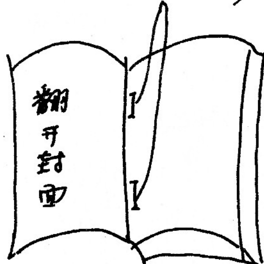
▶训练所是培养战士部队的重要场所。



◀供应食物的农地若不足便无法增加部队。

●**龙哥料事如神,《增刊》果然盗版**

拿到《增刊》样书后,龙哥表示两点意见:一是效果(编排、印刷、色彩、装订)比原来预想的还要好,应是目前国内已出版电玩书刊水平最高的。销量势必“爆棚”;二是势必有人盗版。由于该书彩页奇多、成本较高,盗版书商为谋利,其手段必“下三滥”。事实正如龙哥所言,《增刊》果然热销 。半月后盗版本亦随之上市,手段亦如龙哥所言之“下三滥”。分辨盗版本的方法有两个:一是彩页由于是电分,文字尤其是小字模糊不清,有阴影,不象正版极其清晰;二是辨别盗版本最明显的标志是:盗版商为节省钱和时间(不快不行啊!),改锁线胶钉为侧钉,读者翻开封面稍一用力,便可看见书脊旁有两枚铁钉,便可断定这是盗版书无疑。



●**寒冬再燃一把火,《格斗天书》又出霸者**

去年一月初,我们出版了生命力强劲活跃至今的长青书《'96格斗天书》。98年寒假春节期间,我们将出版《格斗天书·3D版》,汇集19款著名3D格斗游戏,170余位格斗高手全面献技,各式隐藏人物全面曝光。全书160面彩页,128克进口铜版纸,封面256克超重进口铜版纸。黑白112面,70克胶版纸。豪华制作、经典收藏,定价:?请看广告。

买了盗版书怎么办?

前面已经告诉大家识别盗版书的简单办法。读者会说:我已经买了盗版书,只能自认倒霉。其实正是由于许多善良的消费者有自认倒霉的想法,才让这些“下三滥”猖狂。大家应该学学王海,理直气壮“打假”,“坑假”。谁坑消费者,我们就坑它。买到盗版《增刊》的读者可以理直气壮地到买书的书店退货,告诉他这是盗版的。如不退就到市场管理部门告他。也请他把假货退给批发商。让盗版者无利可图,甚至倾家荡产。每个消费者都应该勇敢地坚决地保卫自己的合法权益。做到“谁坑我,我就坑它”。

为打击盗版,我们亦准备了充足的《增刊》上市和邮购,与“下三滥”决一死战。



闯关族的家



无类按:近来收到几位广东读者的来信,都是长篇大论,甚至长达万言。言词十分直率,“阴尖”。令小编头上冒汗,双目发黑,血压升高。这次摘要发表这位“无敌最痛苦”的信,挖苦讽刺的话原文照登,删去末尾表忠心的俗套。后面一篇是上海读者赞扬《增刊》的来信。有骂有奖,也算“摆平”吧。

大挑刺行动 94…95…算起来,贵刊作为国内第一吃蟹人自创刊起已经伴随我们三年多时间,曾经带给读者、电玩迷巨大惊喜和欢乐,亦逐渐了解并喜欢上贵刊。时过境迁,三年时间,就算游戏机都更新换代啦。而贵刊似乎依然十分满足目前杂志的模式,沉醉于杂志的成功,自得于读者的狂热之间同狂热支持,而不思“进取”,仍然停留在“初级阶段”。“竞争是推进的动力”,或许国内电玩杂志的市场竞争没有国外那么激烈,而市场的包容量又那么大,才会令贵刊那么“孜孜悠悠”,满足于现状吧。真是那样想的话,就大错特错了。如果市面突然出现一本更贴近读者,更合读者要求的同类杂志同贵刊“抢食”,贵刊是否有足够的战斗力来应付之呢?如今的读者兼玩家的口味越来越“阴尖”,对杂志的要求越来越高,如果哪本杂志已不合自己的要求,读者分分钟钟都会“移情别恋”,“优胜劣汰”的自然规律可是很残酷的呀!

一大箩废话后,以下是小弟对贵刊的几点建议:

〈一〉扩版(or 改半月刊)。每月拿到《软件》,看着她苍白、单薄、消瘦的身躯,(营养严重不良)简直就是一本业余杂志而不是专业的。真希望哪一日她会红润、丰满起来。版面有限,而要报的料又太多,只能够将“料”缩水压缩或者将读者一些本来很中意看的、很欣赏的栏目取消,而以一些极无聊的栏目取而代之,这可能就是贵刊对付版面紧张的手段了。结果呢,对于读者,想看的没有踪影,没有兴趣看的却充斥眼前,食之无味兼伤肠胃,弃之又可惜,久而久之对贵刊的兴趣自然大减甚至转口味;读贵刊的读者一般都会有这种感觉:刚刚看完的内容转眼间就忘记得一干二净,一点印象都没有(不过有个好处,就是每次看都是新的)。而贵刊以前的一些栏目内容却还记得。所以小弟十分怀念贵刊从前的身影。贵刊若要增大对读者的吸引力,扩版是势在必行,页数起码要加到现时的一倍(或改成半月刊)。

〈二〉扩大信息量。在这个资讯新时代,掌握信息就意味着把握先机,电玩是这样,电玩杂志更是这样。只有最新、最快、最详细、最内幕的新闻、信息才能吸引到读者。杂志应快人一步,争取第一时间拿料,第一时间报道给读者,尽量避免报道二手材料。而贵刊在这方面的功夫还是稍歉不足。拿料渠

道单一,内容"大众化"。新 GAME 介绍方面亦突出不到一个"新"字,内容较简短。贵刊想要在众多杂志中突围而出的话,就要时时推出一些"独家猛料"才行(做不到"多而全",也要追求"少而精")。

〈三〉强烈要求将杂志改成全彩版。电玩世界是很 colourtul,充满色彩的世界多彩的颜色是其最大魅力所在。杂志想要打动读者、玩家,令玩家相信某个游戏好玩,最方便直接的方法就只有游戏剧照(无论你怎么说这个游戏好玩,读者没有亲身体会,只能通过照片来感觉)。所以照片常常决定读者对杂志的友好度。贵刊的黑白版完全体现不到电玩的魅力,相反却使其黯淡无光,毫无生气。三年来,读者都在默默地忍受着贵刊对他们视觉上的虐待。那黑白的模糊不清的"老照片",读者只能够凭自己的想象将其加上颜色;黑白照片没有一点吸引力,它是虐杀电玩魅力的最佳武器;唯一的好处是增强人的想象力,稍带点神经衰弱做为代价。

小弟认为,一张最最最清晰的黑白照也绝对绝对绝对比不上一张模糊的彩照那么令人赏心悦目,让人受落。如果不想被读者因厌倦而离弃的话,还是趁早取消"一版两制",实行统一的彩版吧。"全彩"并不是一件难事,也不必担心读者会负担不起(只要价钱不超过十元大关),并且必定会销量大增,也有借口收多一些广告费,一举多得,何乐而不为?热切期望贵刊能够……"挂彩"成功,还读者一个多彩的电玩世界!

(四)"创意无限 TOUCH"!希望贵刊众编辑能够再增加少少投入度。做杂志不同做电台、电视台,只见其字不闻其声,读者听不到主持或磁性或深沉或搞笑的声音,也不能面对面倾谈,免不了有这样的情况出现:你用沉重心情写出来的东西,读者以为你在搞笑;你认为这句话搞笑绝顶,读者却觉得它超级无聊(贵刊也时有这种情况)。因此杂志更考笔下功夫,内容要自然流露而不是刻意追求。而贵刊在创意[illegible]的力度仍然不足,有些地方语言平平淡淡,有些地方更令人觉得是"作秀"(就似国内的卡通声优)。而 GAME BAR 就办得颇为不错,简洁紧凑,确实是花费了一番心机,感觉上是远远胜过香港某电玩杂志的××评坛。"闯关族的家"可能是贵刊人气度最高的一个栏目,能够将读者和杂志的距离拉近一点,但稍嫌小了一点;"龙哥热线"、"秘技"和"画廊"也使人获益良多。而"游戏设计"这类"冷门"节目似乎离玩家远了一些。

另外,建议开设一个"编辑部的故事:日常报告"(不要漫画版),将每个编辑月中发生的一些"铁事"、平凡事或近况用小段篇幅描述给读者,让读者感受到编辑并不是想象中那么遥远,其实亦是平凡人一个。让读者感觉:原来无类也喜欢某位歌手,原来"秘技王"风马是匹游戏"菜马",玩游戏无限接续亦不爆机还不服气;原来 PHOENIX 每日做的第一件事就是"照镜",检查自己的容貌;原来龙哥也会为中国队输球而大骂戚务生(气勿生),无奈的叹息"大器(戚)晚成"……。这样,营造出一种大家庭的气氛,使读者熟悉、了解每位编辑,增进对杂志的亲切感。

(五)读者意见也是宝,采纳使用不能少。出版这么久,贵刊似乎没有做过几次读者调查。不收集读者对杂志的意见,又怎能够知道哪些地方仍有不足,有待改善呢?又怎能够知道节目的收视率呢?从某种角度上讲,读者也是半个杂志主编。因为杂志终究是用来看的,读者不欢喜看的节目便是失败的节目(广告除外),理得你是用多少脑汁酝酿而成。杂志方面,会认为自己做的东西是最好,也就很难发现不足之处(小弟就觉得自己的信字字在理,句句通顺,你认为呢?)。

综上所述,贵刊现在的主要矛盾是落后的版页及有点馊的策划与读者日益增长的游戏文化、视觉需要的矛盾。

[illegible]五条意见提完了,是不是有一种[illegible]恭敬敬请入屋,然后被爆打一顿的被骗感觉?呵呵呵……,讲明是挑刺行动,当然会有点痛。不过千万不要认为小弟是无理取闹,故意刁难、打击贵刊的自信心。花费两个多小时,写一封长达 7、8 页的 letter,为的只是捉弄贵刊寻开心,我是吃饱了撑得难受还是闲得发癫?所以千万不要误会。实在是读者品味越来越高(不然中央电视台的春节晚会也不会一年难搞过一年)。贵刊又有几处不尽人意的地方,才胆敢冒犯,进谏此逆耳之言,不然贵刊整日都自我感觉一级棒。

最后送一首广告歌:世间自有公道、付出总有回报……全力以赴,做到最好!

"无敌最痛苦"的新无责任舰长敬启

●贵刊所编《增刊》实在太棒了。自从 11 月 14 日上午买到此书后,我一口气翻了十八遍:"真是精彩得无与伦比。"这是贵刊出的最好的一本了。彩页的印刷及编排极具水准,可与香港的全彩杂志媲美。黑白就更别说了,尤其是"一世情缘—任天堂"做得最好,里面大部游戏是我们"老玩家"至今难以忘怀的。就是所介绍的游戏还是太少了,比如"忍者龟 2"、"柯纳米世界"、"赤色要塞"、"绿色兵团"等也是可以写进去的嘛!"游戏业的超级争霸战"为我们展示了一幅日本游戏业的世纪大战,使我们大开眼界。其实我看秘技和攻略倒是次要的,重要的应是介绍一些"游戏文化",提高我们自身素质,力争早日赶超世界水准。

"增刊"这次装订得不错,采取了"锁线装订",不必再为胶订的质量而烦恼了。

好话说的这么多,也该说一些难听的了。就拿出版日期来说吧,明明写着 11 月 15 日出版,但偏偏早产了一天。害得我最后一个买,爽快自豪感大打折扣。

其次"漫画太少"了,只有一个"挖鼻孔"看起来还蛮有创意的。但比起"96 格斗天书"实在就是差远了。

错别字一直是贵刊的老毛病。但这次却改善了不少。可是有那么一处把"英雄"居然写成了"英雌"。

上海　石鹏



第33期

题图绘画/郑州 朱卫强

截稿的时候仍徘徊在97年最后的日子中，到了年底，似乎一切事情都呈"车水马龙"和"门庭若市"状，从11月中TK的GROOVE演唱会到MLTR的CONCERT，以至穆特娜超凡脱俗的Violin和错过了的少时偶像齐秦的演唱会都让我感到了青春是多么的可爱和美妙，唉，只可惜时间一去不复返，啊，我的青春，你飞去了哪里？

正是在这段"疯狂"的日子里，与风马、天师重拾两款TAB经典GAME的最新版本《DX……》与《モモ太郎……》，彻夜苦心经营和开创人生的日子真是让我心中重新唤起许久未有的游戏激情。也正是此时本人的影武者诞生了，于是一个肉跳心惊的傻名字出现了（'97年S、P最后一个影武者之倒海翻江—SHADOW RABBIT横空出世），怎么样，够拽吧！风马用7000万购买一条鲨鱼而后又莫名变为乌贼与天师从欠资15亿的逆境中奋起创造近100亿资产的奇迹而后又因为伪女神出现使其一蹶不振、坠入深渊等等事件全是让我钦佩不已的例子，而自己前卫的样子和最终大获全胜的战绩也颇令诸君折服，哈哈……

新的一年又不声不响地推开了1998年的大门，画廊决定近期进行系列变法改革：①每月会选出一名当月的优胜作品，作为当月的"××赏"（今次就是"一往情深"赏）。②每半年由读者选出6个月来的几项最佳。③筹备下半年开设"还我河山"的"画廊接力"活动，到时由廊主或读者命题，设计一个开头，由广大读者"以画续尾"，构织出一幅"多娇江山图画"。由于命题时间及刊期限制等特殊原因制约，造成此活动的"成行"难点，恳请天下侠肝义胆人士来信提出好建议。谢了！

AT LAST，一起祝愿大家的1998年和我们的画廊象我这只不死鸟一样"繁荣昌盛，霸运长久"吧！

LONG LIFE!!!!!!!!!!

——廊主 SHADOW PHOENIX



◀《女拳主义》 北京 陈熙

陈熙，东北出生，北京人氏，喜爱"街霸"等格斗游戏。曾任《科普画王》和《超速风暴》的美编。
主要作品：95年"侏罗纪公园之猛兽噬人"（《少年科学画报》）
97年"定位"（春季漫画大赛第四名）
"新龟兔赛跑"
"偶人"（《北京青年报》）

SHADOW RABBIT 群英会

寻找SHADOW RABBIT计划Ⅰ，大家猜一猜到底哪一个是S·R的真身呢？



A



B



C

▼《Mr. BIG 在大陆》 陕西西安 辛领

▶XL，想必你也非常熟悉 HK 早期英雄片经典名作《英雄本色》吧，这句经典的对白让我想起了数年前上学时与哥儿们一起看录像时的快乐光景，THANK YOU！

▼嘻嘻，原来你就是我顶爱吃的那道菜啊，我业已口水横流啦。画面胜在简洁、干净，不过少了些创意哟。





▲《精灵王纪传》 广西玉林 无寒

▲是幅我十分喜欢的作品，颇有些原哲夫的味道，而主角的坐骑似乎铠甲多了些吧，要累死这匹类似拳王之马的 HORSE 啊！



◀《勇者斗恶龙Ⅲ》 南京鼓楼区 鱼香肉丝



◀《牙神幻十郎》 湖南益阳 肖扬

◀背后的罗将神的样子似乎多了份凶狠，少了份妖艳吧。突发奇想我若发到了一定阶段也梳一个牙神式的豪情四溢头，走在街上定会……（被人砍！！）

"一往情深"赏


你总是心太软，心太软



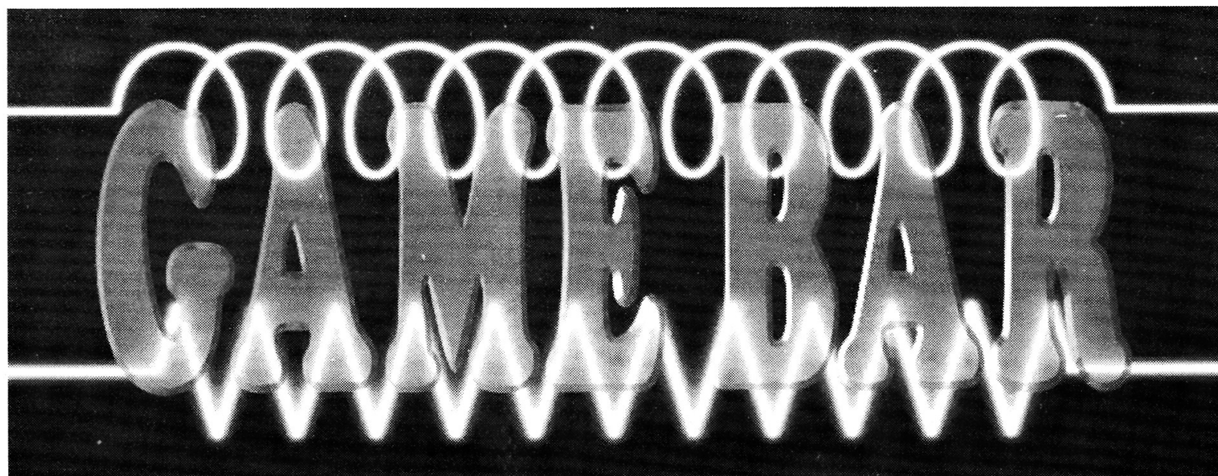
所有问题都自己扛


相爱总是简单，相处太难


不是你的就别再勉强

▲《心太软》 北京 周雷

▲以去年最流行的歌曲作为演绎的话语，为了鼓励你的诚意，将"黑白廊"98 第一赏——"一往情深赏"就送给你了。顺便问一句，草雉是何时看上莉安娜了的呢？



空间有限，闲聊无限！

世嘉观览车(SEGA TOURING CAR)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 CD—ROM



对于 MODEL 2 基板的游戏来说，“完全移植”一直是土星可望而不可及的梦想。这次“观览车”是世嘉的又一次尝试，但仍然不太成功。

“观览车”力图完全保留下 MODEL 2 版原作的一些特色，因此为了保证画面的完整性，以及光源处理和后视镜等效果，“观览车”只能采用较低的解析度，画质粗劣是让许多玩家不能满意的。

速度感和流畅性方面也遇到了一些问题。也许真的是为了做出“土星史上最快的赛车游戏”，游戏中不得不采用了降低画面帧数来培养加速度感的方法，流畅度便大为降低，玩家很容易就能够发现背景移动的生硬和不自然。

当然，技术上的成熟也使得赛车本身的操作感变得更加真实，这是土星版“观览车”比较突出的一个方面，此外赛程回放的处理比起“世嘉拉力”来也有了长足的进步，画面缺损的情况很少出现。然而赛车互相超越和冲撞时的感觉又有些虚假了。

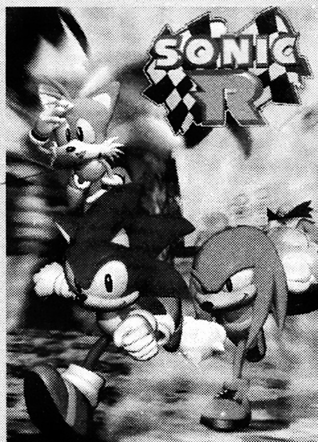
总体上来说，尽管世嘉从技术上到宣传上都做了不小的改进和努力，但 SS 中后期的几个赛车作品，没有一个能够超过当初的“DAYTONA USA”，虽然那个节目看上去有很多不足。另一个让人感到不可理解的是，世嘉本部门在技术上的努力似乎也是不够平均的。因为就在“TOURING CAR”让人失望的同时，土星也有不少制作严谨的优秀三维游戏推出，这不能不让人感到一些疑惑。

——真宫寺

角　色：8	原创性：——
画　面：7	难　度：8
音　乐：9	移植度：8
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：8

索尼克赛跑(SONIC R)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 ACT＋RAC 媒体 CD—ROM



这是不是 N64 的游戏?!至少也是高水平的 PS 节目呀!这就是笔者第一眼看到“SONIC R”时的第一反应。

土星在近期作品中有不少节目在三维方面有了突破性的进展。TECMO 的“DOA”是一个，“SONIC R”也是一个。而且从效果上来说，“SONIC R”更为出色。

SONIC TEAM 所制作的游戏之所以常常出人意料，主要原因就在于他们经常能够最大限度的发挥硬件的机能，或者采用一些特殊的处理方式来掩饰主机的短处、夸张主机的长处，“SONIC R”的惊人表现正是与这种努力密不可分的。

在三维游戏中，使用二倍速光驱的次世代主机常常由于数据传送上的问题发生远景图像突然跳出的情况，这在 PS 和 SS 的赛车游戏中常常可以看到，同时也是次世代光碟游戏不如 N64 卡带游戏的一个方面。而在“SONIC R”中程式的设计者巧妙地使用了半透明机能，使远方的景物产生从浓雾中淡出的效果，相当完美地解决了这个问题，这不能不说是一个创举。

由于使用了高解析度，“SONIC R”的画质相当清晰，色彩的搭配非常协调，不仅绚丽夺目，更使人产生了光源处理后的实体感觉(实际上 SONIC R 并没有使用光源处理)。超高速画面移动的情况下，画面缺损却很少出现，这不能不说是土星软件的一大进步。游戏性和画面、音韵等结合得非常出色。

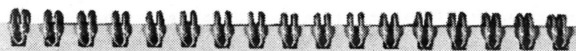
正是由于看到了这个“SONIC R”，笔者才会对“TUORING CAR”产生更为失望的感觉。玩家的推论是简单而直接的：如果 SS 的赛车游戏都照“SONIC R”的路子走，何愁没有佳作出现？当然对程式设计者来说，也许其中有很多不能通融的技术问题，也许也有本身的不少原因。这就不是我等能够理解的了。

——Ms. 真宫寺

角　色：9.5	原创性：9.5
画　面：9.5	难　度：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	投入度：9
操作性：9	总评价：9.14

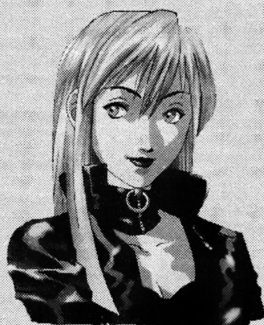


游戏点评



恶魔召唤师 2・灵魂租借者(SOUL HACKERS)

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 RPG 媒体 CD—ROM×2



自从真・女神系列转移到次世代主机上以后,游戏整个的风格和系统都有了不少改进。而从主机的特性和已有几个节目的质量来看,该系列也更适合在土星上移植。可能这也是 ATLUS 为何一直乐 SS 而不彼的原因之一吧!

同"D 之食桌"、"生化危机"等游戏的那种强烈刺激不同,"真・女神"列所具有的是一种被压抑的、阴森森的恐怖感。这种感觉就向一种气息弥漫在玩家的周围,渗透进玩家的每一个行动之中,通过加强环境的渲染使得玩家从心底里产生恐惧(注意不是恐怖)的感觉。这种做法在 SOUL HACKERS 中表现得更为突出,这也是笔者更为喜爱这个游戏的主要原因。

从整个系列来看,SOUL HACKERS 无疑是最为玩家考虑的。初学者比较容易上手,适当的地图配置使得玩家不至于在三维迷宫中感到过于单调整和无聊。魔神合体又有了新的变化,与主角之间的对话也写得非常有趣(对不懂日文的玩家来说这是一大遗憾)。CG 演示画面的质量有了较大程度的提高,在数量上也有所增加,对渲染气氛起到了很好的效果。

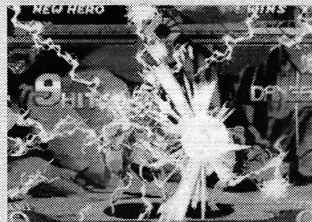
实际上,如果多推出一些象 SOUL HACKERS 那样的作品,土星还是大有潜力的。SS 的关键就是在选择正确的游戏,而不是吃力不讨好。 ——KEN

角　色:9	原创性:8.5
画　面:9	难　度:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:9	投入度:8.5
操作性:8.5	总评价:8.69



X 超人对街霸(X—MAN VS STREET FIGHTER)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD—ROM



4M 就是 4M,加上了这块 RAM 卡就是不一样。

从这个基础上来比较土星和 PS 显然是不平等的。但土星也正是因为这个独一无二的优势,占领了二维动作游戏的大半江山,玩家不得不承认,在新 4M RAM 卡的支持下,土星移植所有的二维对战游戏都将变成一件非常容易的事情:读盘时间快得简直感觉不到,所有动作的完璧移植……这对于 PS 来说几乎不可能的事。

各种游戏中的主角进行混战,这是 CAPCOM 最近比较热衷的一项活动。前一阵子美国漫画英雄与 RYU、KEN 打得火热,现在又轮到美国队长这一批,看来 CAPCOM 已经可以称得上是炒冷饭的大师了。

话虽如此,但是本着 CAPCOM 一贯的水平,这些"荒唐对战"的游戏在流畅性和动作游戏的感觉方面都还算是比较出色的,画面也很细腻。冷饭应该说算炒得不错。不过从玩家的角度来说,却不是那么希望看到总是这些游戏在唱主角,CAPCOM 在沉寂了那么多时候之后,是否也会如当初那样再掀起一个动作游戏的风暴来呢?这是所有动作游戏玩家都非常关心的。

4M 卡的出现给大作游戏的玩家带来了新的希望,相信 SS 在以后推出的 VAMPIRE SAVOR、SF3 和 KOF 97 都会有更为出色的表现。

——SONIC

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:8
音　乐:9	移植度:10
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9.63



七风岛故事(七ッ风の岛物语)

机种 SS 厂商 ENIX 类型 A・RPG 媒体 CD—ROM



虽然加盟了 SS,但是游戏不肯好好做。这是"七风岛"给人留下的最大印象。

从实际情况和一贯的做法来看,PS 是比 SS 更好的新产品试验基地。ENIX 这次选择 SS 来试验这个"七风岛",不知究竟出于何种动机,反正是没有给人留下好印象。

因为只知道 ENIX 是个还可以看看的 RPG 制作商,所以才会买回这个游戏,但是很快灰尘就爬上了光碟。相信不光是笔者,许多国内玩家也不会对这个节目有着太多兴趣的。

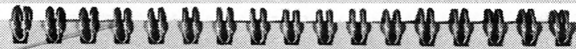
故事不引人、画面不出色、角色不可爱、操作系统晦涩,是"七风岛"最大的失败之处。也许这个情节,和故事的作者以及游戏的监督对日本玩家来说是非常熟悉、而且认可的,但仅仅是对于日本人而言。别人想必也无福消受。

事实上以 ENIX 制作经典 RPG 的水平,和 SS 在二维机能上的贡献,双方完全可以合作推出一个效果非常出色的经典二维 RPG,但很可惜他们并没有这样做。也许是因为二维已过于落伍?也许是因为 PS 已过于出众?也许二者兼而有之。大势所趋,有些事也是很无奈的。

笔者唯一还有一点希望的,是 ENIX 明年春天推出的 SS 版足球 RPG 节目,ENIX 总算要在土星上出一个"务正业"的游戏了,但愿它不让人失望。

——真宫寺

角　色:8	原创性:8
画　面:8.5	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:7
操作性:7.5	总评价:7.88



J 联盟・职业球会的创造!2

(J リーグ・プロサッカークラブをつくろう!2)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 CD—ROM



足球经理类的游戏,从电脑到游戏机都推出了不少,但是最出色和成功的,当属这个"职业球会的创造 2"。

该游戏的系统是所有游戏中最简洁、最完善的。玩家非常容易上手,也很容易掌握,而且很快就能产生成就感。在对各个队员不同性格的设置方面,也显得非常逼真(比如新加盟的外籍球员往往难以得到本队队员的认可,等等)。比赛重点突出战略思想和战略意图,队员的个性显得极为突出。游戏甚至还设计了教练的心态与场上队员表现之间的影响,不可谓不细致。至于竞赛时的解说、动作的细腻处理和重放等效果也非常逼真和出色,效果已经超越了"V GOAL"系列和街机的"VR STRIKER"。

设定玩家出生地、队伍安置地也使(日本)玩家很有亲切感。创造球员的设计更是能够融玩家的感情于游戏中,简直是同类节目的一大创举(笔者就"创造"了一个非常逼真的"范志毅")。通过游戏,球迷玩家也能够了解到作为一个教练兼主管的甜酸苦辣,相信以后在看台上不会在对教练大喊"下课"或者口吐粗言了。

同"V GOAL"系列一样,"职业球会的创造"最让人失望的一点是没有汉化版。如果游戏能够改头换面,变成中国的甲级联赛,该会有多少球迷为之热血沸腾啊!

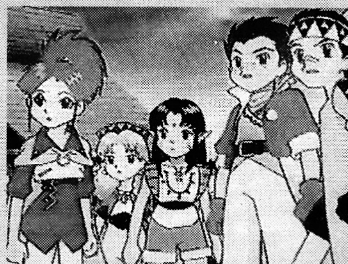
——真宫寺

角　色:8	原创性:10
画　面:8	难　度:9
音　乐:9.5	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9.21



魔法学园·露娜(魔法学园·LUNAR)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD—ROM



同"银色之星"一样,"魔法学园"也是以丰富的动画过场见长的RPG。只不过毕竟是"外传",如果以过瘾为目的,自然是不能得到完全满足的。

人物的设计秉承了原作的风格,仍然是非常可爱的。以独立的章节为单位的情节设计则冲淡了RPG的感觉,使人仿佛回到了AVG的世界(事实上这种故事的设计方法非常类似当初MEGA CD的著名RPG"魔法少女LIPS"有点抄袭的嫌疑),而故事的节奏却把握的并不是很好。

以魔法为主题的游戏,自然少不了展示多姿多彩的魔法,然而"魔法学园"在战斗方面却有点问题。过高的敌方遭遇设置和过低的逃脱率容易使玩家产生厌烦的感觉——"银色之星"显然就更加完善一些。

客观地来说,"魔法学园"基本上只相当于一个小品,是一个介于"LUNAR"和"LUNAR 2"之间的调剂品。笔者至今难以忘怀打完MEGA CD版"LUNAR 2"后的那种感动,也期盼着新一轮冲击的到来。

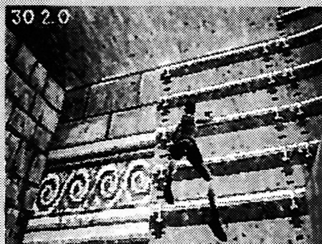
——KEN

角　色: 8	原创性: 8.5
画　面: 8.5	难　度: 8
音　乐: 8.5	移植度: ——
情　节: 8	投入度: 8
操作性: 8	总评价: 8.19



盗墓者2(TOMB RAIDER 2)

机种 PS 厂商 CORE 类型 A·AVG 媒体 CD—ROM×2



从原先的南美,到如今的中国,从当初的解谜,到今日的动作。这就是"TOMB RAIDER 2"给笔者带来的感受。

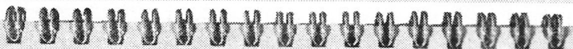
画面同原作相比确实有了改进,但不是很大,游戏中的解谜成分少了,动作成分却有很大的增加。开场的动作要求不亚于一代结尾的部分。而相比之下,几乎没有什么过难的机关需要玩家用脑子去开启的,笔者对此持保留意见。

在使用3DFX图形卡的电脑上看这个节目,效果要比PS版出色得多。次世代机引以为豪的图形处理现在也遇到了来自电脑的挑战,看来新主机的出现已是大势所趋。

使笔者感到不满和无法理解的是,在"TR2"中,许多地方的完成顺序是不可替换的,其完成的方法和道路也常常只有一条。这使得整个游戏的可玩性受到很大程度的影响,相信是不会有多少人愿意再来第二遍的了。对于AVG来说,多线路和多情节应当是主要技巧之一,而"TOMB RAIDER 2"的处理方法显然更对应追逐流行的玩家,其经典AVG的地位已有所下降。

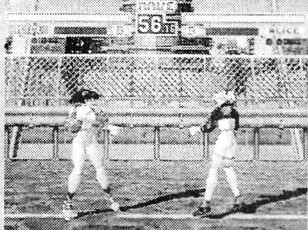
——SONIC

角　色: 8	原创性: 8
画　面: 8	难　度: 9
音　乐: 8	移植度: 8.5
情　节: 8.5	投入度: 8.5
操作性: 7.5	总评价: 8.22



血腥咆哮(BLOODY ROAR)

机种 PS 厂商 HUDSON 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



HUDSON的"BLOODY ROAR",基本上算是一个PS版的"格斗之蛇"加上一个兽化的噱头。画面方面不能算出色,不过有了光源处理的承托,人物的实体感算是比较明显的。游戏的最大魅力,还是要归功于它的爽快感。

在PS上制作动作游戏,由于受到手柄的限制,要想突出爽快感是比较困难的。南梦宫的几个作品算是比较成功的,在此之外,也只有这个"BLOODY ROAR"可以相比拟了。

在吸引其他公司长处,推出首张动作游戏的尝试方面,HUDSON做得比较成功,这也许与公司的规模有关。风头正健的公司大概是常常不愿意向别人学习的,所以出品的效果就会多一些傲慢,少一些出色。而HUDSON的日子并不太好过,所以落魄逼迫他取长补短。

笔者最感兴趣的是游戏中的人物设计,不同人物与不同动物的对应非常有意思,造型也独特而酷。是另外一个可同"格斗之蛇"相比的方面。不过在击出金网和掉下擂台方面,"BLOODY ROAR"做得比较粗糙,使人感到不够细腻。

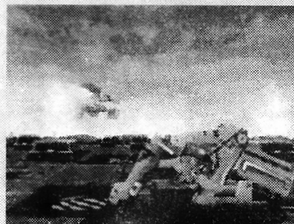
——KEN

角　色: 9	原创性: 8.5
画　面: 8.5	难　度: 8.5
音　乐: 8.5	移植度: ——
情　节: ——	投入度: 9
操作性: 10	总评价: 8.86



第一猎手(EIN HÄNDER)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 STG 媒体 CD—ROM



史克威尔在RPG上弄了个褒贬参半,在SLG上又是怨言不断(前线任务2),这个"EIN HÄNDER"又是一个被很多玩家视为失败的作品。

游戏力图造成一种出色的假三维、真二维的效果,结果弄巧成拙,把游戏的流畅性和游戏性搞得一团糟。史克威尔没有掌握到射击游戏的"快感点"便匆匆出手,效果不如人意也是在意料之中的。

自从加入次世代行列中以后,史克威尔给人的感觉是CG越做越漂亮,包装越做越出色,广告越做越诱人,游戏内容则是越做越怕人。笔者就是在铺天盖地的"EIN HÄNDER"宣传下上了当的,于是打起精神,告诫自己今后也要小心。

史克威尔的作品重视在大处的感觉,而细处常常为人们所忽视。比如"FF7"中背景绚丽夺目,人物却简直如单线条一般,甚至连贴面都没有,全靠光源处理来支持。说这样的游戏"XX绝对不可能移植",有谁相信?这个"EIN HÄNDER"就更进一步了,索性连赖以为继的片头都没有做。工作之粗糙可想而之。

平心而论,"EIN HÄNDER"中还是有一些新鲜的创意的,比如背景的巧妙转换,但是这些创意淹没在史克威尔的不拘小节中,已经难以为人所见了。游戏还是得看本质的东西,光靠名头和媒体的炒作是不行的。

——SONIC

角　色: 7.5	原创性: 8
画　面: 8	难　度: 8
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: ——	投入度: 8
操作性: 8.5	总评价: 8



电子游戏软件

98·2期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

世嘉世家

科普园地

目　录

格斗天书

秘技天地

蓦然回首

闯关族的家

游戏点评

彩版目录

★《

★《

★《

★《

★

《'9

订版

98年第一力作：《格斗天书……》

97年初，长青书《'96格斗天书》面世，98年春节后《格斗天…… 部部精彩无限，170余位江湖浪子个个豪情万丈。160面彩页，1……

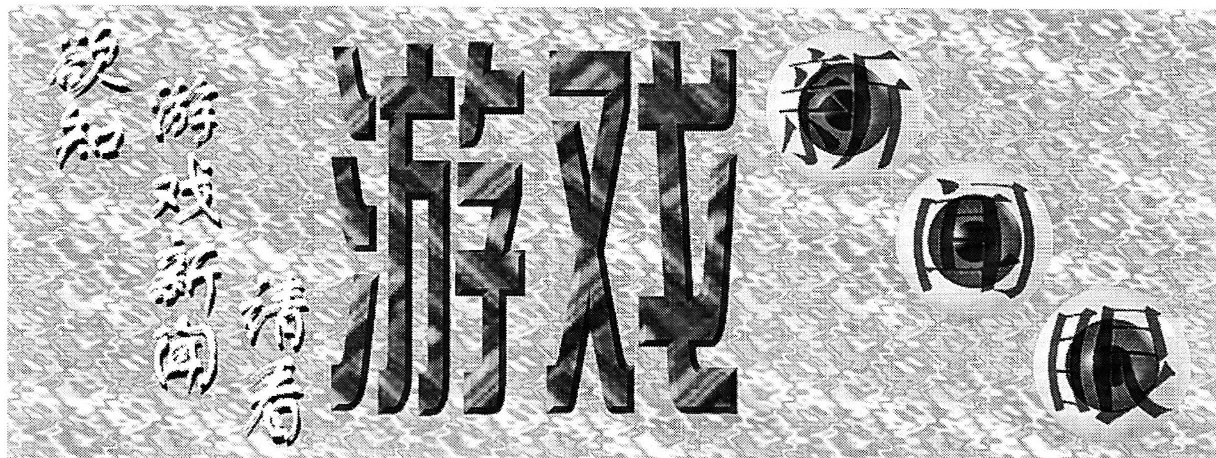
让我们重温当年《'96格斗天书》的广告：

当平安夜的钟声敲响，谁人还在秋叶寥落，雪花飘飞的街道流浪……

我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水去吧！









本刊评97年游戏业界十大新闻

国内十大新闻

1、国内媒体逐渐关心游戏界

国内媒体对游戏业界的关心爱护有加，游戏业开始为人们所承认，并进入正常调整期。舆论也加强了监督和导向的功能，电玩市场开始健康而有序的发展。本刊一直及时转载有关报导和评论，为中国电玩业奉上了一份微薄的力量。

2、四通国际贸易公司代理发售土星主机及软件

一个连日本新闻界都报导了的消息，可见国外企业对中国市场的未来还是有一定重视的。世嘉甘愿第一个吃蟹也不怕被蛰，足见决心之大，立场之坚定。本刊去年对此亦有多次详细报导，读者不妨体会一下其中的奥秘。

3、上海文化娱乐业协会成立

既然是国内街机发展最好、最健康的城市，自然有其独特而有效的管理方法。娱乐协会的设立，可以起到政府行政手段所达不到的作用。南梦宫作为其中的一员，自然更有一番感慨在心头。详情请看本刊97年1月的综合报导。

4、PS正式进入亚洲及香港市场

冲击水货市场的一个方 法，也算是对世嘉投入大陆市场的一个回应。PS的高销售额来源于其灵活多变的销售方式，推出带VCD功能的PS该说是适应形式。除了国内市场仍然由土星占领天下之外，PS已成围攻之态势。(97年6月)

5、香港游戏媒体格局发生变化

报纸对战之后是电玩专刊，虽有日人撑腰，GAME通信仍然痛别香江。看来还是民族化的作品能够长久一些，全盘移植别人的东西毕竟缺少根基。媒体格局的变化同时掀起了版权的波澜，知识产权如今也成为时尚的话题。97年内的系列报导将解开您心中的疑团。

6、电子宠物在国内失宠

曾经沧海难为水，除去小鸡也是云。此一时，彼一时，小鸡到底风光不再。许多事情都是这样的为难，我们究竟应该怎么办？(97年10月)

7、SNK上海游戏展开幕

SNK不会抛弃街机，就象街机离不开上海。看见南梦宫洋洋得意，也难保别人眼红心乱。HYPER N·G 64重现江湖，是否说明机皇的雄风尤在？(97年12月)

8、EA斥资购买甲A联赛游戏制作版权

40万美元的代价，7年的独占使用权。中国人的足球，落在国外游戏厂商的手中。这又一次带出了中国游戏业发展这个心酸的话题，国外的主机，国外的软件，土生土长中国选手的名字。这时的你，会是怎样的心情呢？97年2月号有详细报导。

9、SEGA渗透进入国内商业销售

商业的力量无孔不入，可口可乐也和世嘉打起了交道。有奖销售赠送土星，这个合作究竟是怎样展开的？97年12月的报导或许可以告诉你。

10、北京举办春季VR战士2大赛

意料之外，情理之中。上海选手的获胜也许是最好的结果，据说一号高手尚未出山。随着VF大赛的成功举办，国内软件公司一系列的活动也得以顺利展开。当冠军手持世嘉颁发的证书时，有否想到其中的份量呢？(97年6月)

97国内综述

又是祥和欢乐的一年。国内舆论也开始对电玩注入热情的关注，上海率先走入电玩的平和发展期，造成的结果却是投币率的下降。南梦宫意欲大展鸿图，国内第一家电玩主题公园走向令人关注。

中国足球折戟沉沙，带走了亿万球迷的希望。EA四十万美元打了水漂，但愿这不影响到国内高手的大名出现在FIFA XX之中，也算是走出亚洲迈向世界的第一步，让国内玩家多少有点欣慰。

世嘉终于在中国看到一线曙光，四通代理土星成绩有目共睹。找到可口可乐推销商品，SEGA也算不枉此行。索尼、任天堂亦是虎视眈眈，国内市场潜力不容忽视。香港电玩书刊硝烟弥漫，“GAME通信”终于败下阵来、“GAME PLAYERS”独领风骚。

电子宠物风光一时，转眼之间满街都是。生命诚可贵，小鸡价更高，买了回家没安宁，一会儿唧唧一会儿喳。电子生命终不长久，廉价感情挥之即去。

VF 中国大赛终于开幕，上海选手夺冠，东洋高手铩羽而归，幕外玩家心有不甘，来年 VF 3 自然又有一番恶战。

365 个日子逝过，虎啸龙腾又一年。寒冬已来，暖春不远，花开有日，花香会再。

海外十大新闻

1、世嘉万岱婚约解除

世嘉与万岱的婚变大概是年度中报导最多、也最受读者注意的海外新闻。从 3 月到 7 月，杂志的特写连续不断。编辑和读者的心一样跌荡起伏，最后以失望而告终。看来“婚姻”大事不那么简单，哪怕门当户对也不易成。

2、世嘉新主机呼之欲出

世嘉新主机的流言随着土星销售走势的下跌逐渐拉出一根小阳线，反弹的力度很强。尤其是微软宣布加盟之后，中山先生底气也足了，说话也响了，大冷天穿汗衫也不感冒。有关的消息杂志从 4 月刊开始到现在，象拧毛巾似的滴滴答答就没停过，好戏肯定在后头。

3、PS 产量突破 2000 万台

自打史克威尔宣布加盟 PS 之后，这就成了意料之中的事。索尼的家用电器一直都处于买方市场，PS 有多少存货都保不住。任天堂的马其诺防线已被攻克，新帝国的轮廓已然成形。详情请参阅本刊 97 年 10 月的报导。

4、FF7 销量超过 300 万份

墙头草随风倒，史克威尔的背信弃义居然也没有被人非议。任天堂苦心栽花花不开，PS 无心插柳柳成荫。史氏固然对索尼功不可没，PS 也给 FF 装上了一对梦幻的翅膀。FF7 的惊人销量无疑是双方合作的产物，97 年 5 月号有内幕披露。

5、M2 开发中止

松下的一块鸡肋终于被吐了出来，剩下的只有深深的遗憾。看来游戏圈也不是谁都可以上的，3DO 的失利给其它公司敲响了警钟。（97 年 9 月）

6、SNK 与 KONAMI 分别推出新基板

三维游戏已成为电玩的主流，SNK 和 KONAMI 雄风尤在，推出的底板亦不容小窥。只不过好花还要绿叶扶，没有强力软件的支持，再好的底板也是空欢喜一场。97 年 4 月号和 8 月号会告诉你个中缘由。

7、ENIX 进军次世代

这当然是迟早的事，然而 ENIX 下手之慢也让人瞠目。史克威尔的风光更衬托出 ENIX 的昨日黄花，然而不管怎么说，加入次世代也多少是进步的表现。但是 DQ7 究竟能有多大作为，谁也无法预料。（97 年 3 月）

8、史克威尔进入街机市场

进入次世代之后的史克威尔开始涉足多项领域。尽管此举是耶非耶难有定论，但史氏意图一统江山之雄心昭示无疑，与南梦宫合手必将使成品的销路和质量有所保证，不明之处可参阅 97 年 9 月的报导。

9、世嘉获得 CG 制作专利

令人吃惊的消息，意味着世嘉对高技术的独占，或者是任天堂、南梦宫等一代电玩巨头付出惊人的费用。他们究竟会不会俯首称臣？97 年 11 月的报导自会解开心中的疑团。

10、WARP 推出 REAL SOUND

游戏史上惊人的创举，饭野贤治再次对游戏概念进行解体手术。一个没有图像的游戏，其中的文化内涵必然非常充分。WARP 的独树一帜给电玩业带来了一阵新风，无论今后成功与否，这个胖子都将在电玩史上落下浓烈的一笔。（97 年 5 月）

97 海外综述

寒风凛冽，滴水成冰。虽然独缩小楼成一统，却仍关心天下大势走向。97 年风起云涌，变幻无常。世嘉、万岱闪电热恋，爱得如胶似漆，俨然幸福一对。谁知风云突变，转眼情人成仇家，翻脸不认人，过河又拆桥，可叹月有阴晴圆缺，世事难料准，此事古难全。

PS 后来居上，小子抢了老大的位子，任天堂则是廉颇老矣，只能吃饭，看着索尼横行敢怒不敢言。史克威尔关键时刻反戈一击，山内溥养虎成患终遭报应。说起来史氏真是生正逢时，牛年大吉又红得发紫，伸起腰来顶上半边天，指手划脚挥斥方遒，眼望四海目空一切，满不把各位元老放在眼里。大军压境、乌云遮天，危难之中世嘉把绣球乱抛，风情万种又悄悄用“黑带”蒙上比尔·盖兹的眼睛，电脑奇才忽然发现原来世上还有此等容易赚钱的买卖，自然是心花怒放，横插一刀要在碗里分羹。中山隼雄苦苦等待的专利终于获得批准，手头发紧也只有厚着脸皮向同人讨债。饭胖子心直口快，虽然松下撤手 M2 让他伤心不已，但 D2 说什么也不会在 PS 主机上登场，WARP 和 SEGA 的亲密劲儿发誓要让索尼下不了台。话说回来胖子赚钱也忒有一套，造游戏不放图像还卖得不错，只是满耳的东洋话让中国玩家干着急没脾气。

唉，97 年，97 年，大事说不完。戴妃忽然命丧九泉，横井军平也跟着撒手人寰。东洋的银行公司象是碰翻了多米诺骨牌，可劲儿接着往下倒，一会儿连世嘉都说要裁员。难得好端端看会儿电视动画，又闹腾得孩子进医院。唉，97 年，97 年，业界前途看不见。有倒是中原逐鹿终有结果，且看来年谁再能够雄霸电玩。

S SOFTWARE

强力软件加入世嘉新主机

本刊日本专讯（记者：KEN、杨琳）

即将于今年登场亮相的世纪末超级主机：世嘉 128 位元游戏机 DURAL 又有强力软件加入。据最新的消息称，“VR 战士 3.5”版（即目前在日本使用的组队对战版）将移植到该主机上，同时一个被称为“SONIC RPG”的节目也在制作中，同时投入的新作还有“SEGA SUPER GT PLUS”等。

SEGA 同时发表了 DURAL 街机互换基版的研制消息，据悉一个专门的小组已经开始着手开发工作，而 DURAL 亦被业界视为可替代 MODEL 3 底板的新一代产品，看来其威力不容小视。来自 CAPCOM 的未经证实的消息称，该公司对 DURAL 惊人的能力表示了很大的兴趣，公司已经在考虑签约合作的问题。

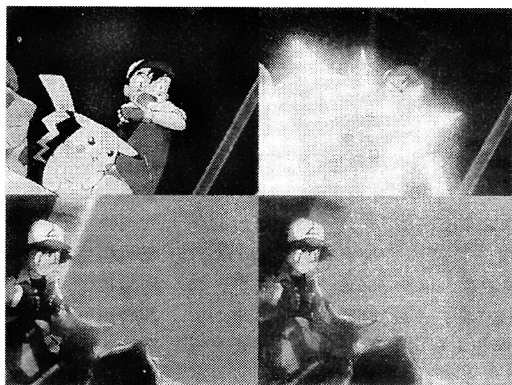
从另一个软件奇才 WARP 方面传来的消息称，饭野贤治因 M2 搁浅而暂停的“D2”（D 之食桌 2）计划已再度展开，新作将在 98 年 11 月发售。饭野曾经在去年的东京游戏展上宣布 D2 会在世嘉的主机上移植，但之后没有发表过正式声明加以证实。有消息称，鉴于目前主力机种的机能不甚理想，饭野极有可能将 D2 作为世嘉 128 位元主机的软件推出。目前 D2 的广告已经开始在日本的许多游戏杂志上刊登，但是 N64 或 PS 专门杂志上并没有该广告登出，这在某种程度上肯定了 WARP 新作将加盟世嘉的传言。

DURAL 强大的合作伙伴——微软所投下的力度也超出了人们的想象，业界甚至怀疑它才是导致世嘉与 3DFX 合作分裂的始作俑者。但是无论如何，微软将从 DURAL 的软件收益中获得不少好处，这是不容质疑的。

从美国世嘉得到的消息称，DURAL 最快将在 98 年的美国 E3 展上出现，届时展出的将会有成品主机和部分“惊人的软件”。按惯例 E3 展通常都在每年的 5 月份开幕，揭开 DURAL 神秘面纱的日子已经不远了。



妖怪口袋震撼日本列岛 少年观众纷纷入院治疗



◀由于强光的刺激使许多孩子出现不良反应，国内动画业者应提高警惕。

本刊日本专讯（记者：KEN） 历史上第一例因观看电视节目而导致集体受伤的事件于去年12月16日发生在日本，在当日下午6时半由东京电视台放映根据同名游戏改编的动画连续剧“妖怪口袋”时，日本全国约有近550名儿童观众突发癫痫，出现呼吸困难、短暂视觉丧失等症状，被送入医院进行紧急救治。据医疗界最终发布的消息称，导致该病症发生的缘由在于：当动画放映到主角的宠物施展魔法时，有连续数秒的满屏红、绿颜色交替闪烁。正是这次强烈的刺激诱发了早期患有隐性光过敏症观众的癫痫病，从而导致了震惊日本全国的事件。

入院后的儿童在以后的一周内陆续康复出院，据医疗人士称他们将不会有后遗症产生。但是，由此引出的话题再次成为日本业界谈论的焦点，电子游戏对玩家的刺激和影响也重新被提了出来。

早在四年以前，英国医学界就曾针对电子游戏画面诱发儿童癫痫的问题提出过报告，当时虽有个别案例出现，但最终因证据不足而不了了之。以后日本的医学界也做过后续研究，但结论同样倾向于无害论。这次在日本发生的大规模受伤事件，无疑成为是对此最大的讽刺。

由于事关游戏界、动画界两大支柱产业，日本国内对事件的发生都非常重视，各界作出了不同的反应。任天堂和东宝影业公司（“妖怪口袋”的原创及动画制作公司）的股票在事发次日受此影响分别下跌，据悉任天堂“妖怪口袋”的软件销量也受到一定程度的打击；东京电视台则成立了专门的事件调查组详细调查事件发生的经过和解决善后事宜；其它动画制作所方面，则对采用日常绘画技法导致诱发癫痫的事件表示震惊和难以理解，他们会静待结论出现之后，再检讨更新技术的可能性。

来自精神病专家的报告称，强烈光刺激造成癫痫并不是一种单一的现象，而是与致病人当时的体质、休息、紧张程度等息息相关的。作为收视率高达18%、在全国放映的动画片，“妖怪口袋”导致500多人入院，其比例并不能算很高。玩游戏也是如此，玩家只要控制连续游戏的时间，合理安排作息，不过分激动或沮丧，一般也不会诱发癫痫——事实上，在英国所做的报告中也提到，那些被游戏光闪烁刺激而引发癫痫的玩家，本身便属于过敏体质，并有隐性癫痫病原。

作为一种正常娱乐和游戏的方式，电子游戏同样有一个合理调配时间与频率的问题。对每一个玩家来说，这也是一种必须遵循的“游戏规则”。在正常情况下以正常的心态来接受游戏，发生这些事件的概率是相当小的，玩家大可不必惊慌失措。



“生化危机2”盗版横行 CAPCOM提请玩家注意



本刊日本专讯（记者：KEN） 虽然日本的“生化危机2”预定要到98年1月28日才正式推出，然而不少的港台和部分大陆玩家在12月中旬就已经拿到了一份单光碟的“BIO HAZARD 2”。该软件没有片头动画，内容也有部分的压缩和删减，但是比早期推出的演示版要完整得多。

据销售店称该软件是“生化危机2”的β版，然而从日本CAPCOM传来的消息称，公司从未正式或非正式地向外界推出过所谓“β版”的”生化危机2”。由于该游戏确实是一份供软件制作人员调试用的版本，所以业界传出了可能是因为港台电玩杂志要制作攻略而无意中泄漏软件的流言。

与CAPCOM签定了亚洲版“生化危机2”攻略本著作权的CINEASTE INT’L公司（“GAME PLAYERS”杂志的控股公司）在听到流言之后立即作出了反应，他们日前与CAPCOM公司作出了共同声明，表示CINEASTE INT’L从未拥有过任何“生化危机2”的测试软件，用来编写攻略本的游戏是完整版节目，而且编写工作是在日本进行的，受到CAPCOM总公司的严密监控，所以不可能有所谓“无意泄漏”的情况发生，CINEASTE INT’L同时也表示会追究诽谤者的法律责任。CAPCOM亦希望玩家不要贪图便宜而购买盗版软件，那样将会给自己带来不必要的麻烦。

此β版“生化危机2”在国内也有出售，想必是从香港流入内地的，如果能有大量廉价的正版软件，盗版并不难打倒。

E EVENT 世嘉收购日本 ASCII

本刊日本专讯（记者:KEN、杨琳） 日本发行量最大的电玩周刊“ファミ通”也许将在不久之后更名为“サター通”，因为世嘉及其控股公司 CSK 已决定购买 ASCII 公司 40.7%的股票，以救 ASCII 于水火之中，而 ASCII 正是“ファミ通”的幕后老板。

虽然杂志更名只不过是杞人忧天的担心，但是世嘉成为 ASCII 合作伙伴已成为不容质疑的事实。其实细心的读者完全可以发现，从以前坚定的“反世嘉”，到如今的“兼容并蓄”，ASCII 的杂志风格已经有了微妙的变化。一些原本只在 SFC 或 PS 上推出的节目，如“工具系列”、“德贝赛马”等，也决定在土星上制作。作为对世嘉在危机关头支持的回报，ASCII 在今后肯定会加大为世嘉主机制作软件的力度，同时也会在宣传方面为世嘉大唱赞歌。掌握了日本最大电玩刊物的主导权，对世嘉新一代主机的推广无疑是非常有利的。

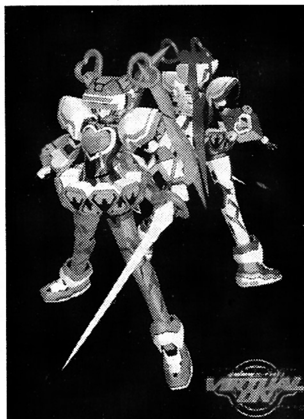
据悉此次世嘉购买的 ASCII 新股有 350 万股，CSK 更购买了 550 万股，ASCII 的命运无疑已经牢牢握在了 SEGA 的手中。

与此相对的是，由于境况不佳，美国世嘉可能在最近进行裁员。最近 SOA (SEGA OF AMERICA) 内部纷传公司将裁员 80%，新年之后将可能有 200 名员工下岗，其中包括不少高级管理人员。SOA 的工作将会由日本世嘉来接替完成，而世嘉在美国的另外两家公司——SEGA SOFT 和 SEGA ENTERTAIMENT 暂时不受影响。

来自 SOA 的正式消息否认了以上的传言。发言人称公司目前没有裁员，今后也没有裁员的计划。但是事态今后的发展，却并不会因 SOA 的辟谣而变得轻松起来。处于困境中的美国世嘉究竟如何翻身，还是摆在中山隼雄面前一个非常严峻和紧迫的问题。

S SOFTWARE MODEL 3 底板日趋成熟 大作续集纷纷登场

本刊日本专讯 （记者：KEN） 随着技术进一步成熟，MODEL 3 底板已逐渐成为世嘉的主力街机基版。继 VF 3 之后，一系列 MODEL 2 大作的续集将陆续在新底板上推出，新的狂飙即将掀起。



▶在日本很受欢迎的『电脑战机』，因为操作的原因在国内并不火爆。

目前在日本期待度最高的街机游戏“VIRTUA ON 2”(ORATORIO TANG — RAM) 是 MODEL 3 最令人注目的作品。新作中增加了两名新选手参加三维的空间格斗，另外背景和人物形象也有了本质的提高，新的场景也有增加。新基版给玩家带来的震撼力是令人吃惊的，效果直逼工作站影像。

AM 3 为街机玩家带来的另两个巨作“FIGHTING VIPERS 2”(格斗之蛇 2)和“SEGA RALLY 2”(世嘉拉力 2)也是万众瞩目的巨作。“FV 2”的故事发生在原作 2 年之后，现在还不清除是否有新角色出现，但是人物的能力值重新做了平衡。游戏原来所具有的爽快感被继承下来，并有了进一步的发展，画面上更是有令人吃惊的表现。世嘉拉力也有望成为 98 年度最轰动的赛车游戏之一。



▲“FV 3”的画面将会比前作有很大的提高。

新作的发售日期除“FV 2”尚不明朗之外，“SEGA RALLY 2”已经确定将在 98 年春天正式推出，此外“VIRTUA ON 2”的推出日期虽然没有宣布，但由于其完成度已超过 60%，相信也会在今年秋天之前推出。

S SOFTWARE “FORMULA 1 ’97” PS 版发售日确定

本刊日本综合消息 因版权问题而暂时停止发售的 PS 年末大作“FORMULA 1 ’97”，最近已确定了新的发售期。该软件将在 98 年 1 月 18 正式登场，苦苦等待的玩家终于盼到尽头。

预定在 97 年 10 月 9 日发售的“FORMULA 1 ’97”，被视为 PS 年末商战的大作之一。游戏中搭载了 97 年度一级方程式赛车的最新数据，所采用的赛道也完全根据实际赛道改编，实况解说员亦是一级方程式赛车专业解说员川井一仁，这个节目完全可以称得上是史上最真实的赛车游戏之一。因版权问题成为英国 FOA 的被告之后，索尼不得不强行中断销售，封存在各小卖店中即将出售的游戏软件，给自己造成了不小的损失，同时也失去了极佳的销售时机。

T TOPICS & ETC. PS 日本突破千万销量 FF7 全球销量超过 500 万份

本刊日本综合消息（记者:KEN） 到去年 12 月末，索尼 PS 在日本的总销量已经达到了 1000 万台，成为日本历史上第四个超过千万销量的机种，前三个分别是 FC(具体台数不详)、SFC(1700 万台) 和 GAME BOY(1700 万台)。任天堂帝国的根基已开始动摇。

此外，据日本业界内的统计，各公司主力机种到 97 年 9 月底在日本的发售量依次如下：任天堂 N64 247 万台、世嘉土星 520 万台、索尼 PS 860 万台、NEO · GEO CD 主机 45 万台。而海外的发售情况显然更倾向于任天堂，N64 主机在短短的 6 个月的时间销量从 342 万台上升到了 903 万台！PS 方面的销售总量则为 1140 万台，基础非常扎实但后劲不足。至于世嘉土星在海外的发售已基本进入停滞期，半年中仅销出 20 万台，总销售量亦仅为 296 万台，销售业绩甚至不如当初的 MD。





97 年度游戏软件大检阅

日刊《ファミ通》认为 97 年度接近优秀的游戏

（排名不分先后）

31 分组

御意见无用(SS、KSS、ACT、10 月 2 日)
侍魂·天草降临(SS、SNK、ACT、10 月 2 日)
三国无双(PS、KOEI、ACT、2 月 28 日)
ZERO DIVIDE 2(PS、ZOOM、ACT、6 月 27 日)
盗墓者(PS、VICTOR SOFT、ACT、1 月 24 日)
武士之刃(PS、SQUARE、ACT、3 月 14 日)
魔法草蜢(PS、BANDAI、ACT、2 月 28 日)
浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG、7 月 11 日)
リンダキューブ アゲイン(PS、SCE、RPG、9 月 25 日)
单橇滑雪 2·精彩时段(PS、Web System、SPG、8 月 28 日)
J 联盟·胜利入球'97(SS、SEGA、SPG、3 月 14 日)
实况世界足球 3(N64、KONAMI、SPG、9 月 18 日)
威尔莱的奇迹·超越 36 洞 (SS、TND SOFT、SPG、2 月 28 日)
第一猎手(PS、SQUARE、STG、11 月 20 日)
黄金眼 007(N64、NINTENDO、STG、8 月 23 日)
雷亚战机 2(SS、MEDIA QUEST、STG、10 月 30 日)
命令与征服(SS、SEGA、SLG、4 月 25 日)
信长的野望·将星录(PS、KOEI、SLG、11 月 27 日)
怪物农场(PS、TECMO、SLG、7 月 24 日)

日刊《ファミ通》评选出的 97 年度优秀游戏(满分为 40)

类型	名次	节目名称	厂商	发售日	得分
ACT	1	TOBAL 2(PS)	SQUARE	4月25日	36
	2	街头霸王 EX PLUS α(PS)	CAPCOM	7月17日	34
	3	死或生(SS)	TECMO	10月9日	33
	4	X—MEN 对街霸(SS)	CAPCOM	11月27日	32
	5	全日本职业摔角(SS)	SEGA	10月23日	32
	6	爆破推土机(N64)	NINTENDO	3月21日	32
	7	麻烦制造者(N64)	ENIX	6月27日	32
RPG	1	最终幻想 7(PS)	SQUARE	1月31日	38
	2	最终幻想 7·国际版(PS)	SQUARE	10月2日	37
	3	恶魔召唤师·灵魂黑克(SS)	ATLUS	11月13日	34
	4	月亮(PS)	ASCII	10月16日	32
SPG	1	实况力量满贯职棒 4(N64)	KONAMI	3月14日	34
	2	J 联盟·十一人战胜 1997(N64)	HUDSON	10月24日	32
AVG	1	生化危机·剪辑版(PS)	CAPCOM	9月25日	33
	2	生化危机(PS)	CAPCOM	7月25日	32
STG	1	星际火狐 64(N64)	NINTENDO	4月27日	36
	2	怒首领蜂(SS)	ATLUS	9月18日	33
	3	危机时刻+光枪(PS)	NAMCO	6月27日	32
	4	雷光风暴(PS)	TAITO	1月10日	32
SLG	1	德贝赛马(PS)	ASCII	7月17日	35
	2	J 联盟·职业球会的创造!2(SS)	SEGA	11月20日	33
	3	千年××的兴亡(SS)	SEGA	3月20日	32
S·RPG	1	最终幻想·战略版(PS)	SQUARE	6月20日	34
	2	前线任务 2(PS)	SQUARE	9月25日	32

30 分组

恶魔城 DRACULA·月下的夜想曲(PS、KONAMI、ACT、3 月 20 日)
加洛普赛手 2(PS、TECMO、ACT、11 月 20 日)
为名探索(PS、SCE、ACT、7 月 10 日)
索尼克合集(SS、SEGA、ACT、6 月 20 日)
J 联盟·爆炸足球 64(N64、IMAGINEER、SPG、9 月 5 日)
家庭明星 64(N64、NAMCO、SPG、11 月 28 日)
大家的高尔夫(PS、SCE、SPG、7 月 17 日)
王牌空战 2(PS、NAMCO、STG、5 月 30 日)
时空战士 DUKE(N64、ACCLAIM JAPAN、5 月 30 日)
METAL SLUG(PS、SNK、STG、8 月 7 日)
狂野直升机(N64、SETA、STG、11 月 28 日)
王储·恋之千年帝国(PS、BANDAI、SLG、6 月 27 日)
汉堡汉堡(PS、GAPS、SLG、11 月 27 日)
玛丽的工作室·沙皇布尔格的炼金术士(PS、GUST、SLG、5 月 23 日)
迷你四驱 GB Let's & Go!!(GB、ASCII、SLG、5 月 23 日)
WORLD NEVERLAND·奥尔德王国物语 (PS、RIVERHILL SOFT、SLG、10 月 23 日)
世嘉观览车大赛(SS、SEGA、RAC、11 月 27 日)
金刚迪迪赛车(N64、NINTENDO、RAC、11 月 28 日)
破坏德贝 2(PS、SEC、RAC、2 月 21 日)
RUNABUOT(PS、YANOMAN GAMES、RAC、5 月 23 日)
设计卫门 2(PS、ARTHENA、ETC、10 月 9 日)
心跳告白大作战(PS、TAITO、TAB、11 月 20 日)
花组对战魔法宝石(SS、SEGA、PUZ、3 月 28 日)
超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG、9 月 25 日)
皇家骑士团 2(PS、ARDINK、S·RPG、9 月 25 日)
卡通赛车 2(PS、TAKARA、RAC、2 月 21 日)
RPG 工具 3(PS、ASCII、ETC、11 月 27 日)
音乐小说工具 2(PS、ASCII、ETC、9 月 25 日)
阿兰多拉(PS、SCE、A·RPG、4 月 11 日)
伟大河传纪(PS、SCE、A·RPG、11 月 6 日)
卡片召唤师(SS、大宫 SOFT、TAB、10 月 30 日)
桃太郎道中记(SS、HUDSON、TAB、9 月 25 日)

周间销售排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	机动战士 Z 高达(PS、BANDAI、ACT)	97.12.11	141880(141880)
2	王都的巨神(SS、SEGA、S·RPG)	97.12.11	51597(51597)
3	风之克罗诺亚(PS、NAMCO、ACT)	97.12.11	48950(48950)
4	纯爱物语·谨记我心(PS、ASCII、SLG)	97.12.11	47398(47398)
5	J 联盟·实况足球 3(PS、KONAMI、SPG)	97.12.11	46099(46099)
6	玛莉亚(PS、AXELA、AVG)	97.12.11	42009(42009)
7	悠久的小箱(SS、MEDIA WORKS、ETC)	97.12.11	41920(41920)
8	大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)	97.7.17	34711(931341)
9	公主的王冠(SS、ATLUS、A·RPG)	97.12.11	27600(27600)
10	玛丽的工作室(SS、GUST、RPG)	97.12.11	27321(27321)

周间新作期待排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	预定 98.1.29	1945
2	勇者斗恶龙 Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	1606
3	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG)	预定 98.3.19	1161
4	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG + AVG)	预定 98 年	975
5	异度装甲(PS、SQUARE、RPG)	预定 98.2.11	885
6	妖怪口袋·金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 3 月下旬	806
7	铁拳 3(PS、NAMCO、3D—FTG)	预定 98 年	588
8	超级机器人大战 F 完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	预定 98 年春	546
9	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	531
10	感伤的格拉弗蒂(SS、NEC、ETC)	预定 98.1.22	488

家用机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想 Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	1454
2	樱大战(SS、SEGA、AVG + SLG)	1028
3	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	813
4	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	689
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	489
6	最终幻想·战略版(PS、SQUARE、S·RPG)	482
7	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	478
8	浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG)	465
9	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	461
10	纯爱物语(PS、ASCII、SLG)	433

街机游戏周间排行榜

序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3·组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	33077
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	14651
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	12702
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	6717
5	电脑战机 VIRTUA ON(SEGA AM2、3D—ACT)	4865
6	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战(CAPCOM、FTG)	4303
7	~幕末浪漫~月华的剑士(SNK、FTG)	4052
8	死亡之屋(SEGA AM3、光枪)	3890
9	LE MANS(SEGA、RAC)	3270
10	恶魔救世主 2(CAPCOM、FTG)	2870

以上排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志 98 年 1 月 9 日、16 日合刊号。其中“周间销售排行榜”统计时间为 12 月 8~14 日;“周间新作期待排行榜”统计时间为 12 月 11~17 日。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
毛利元就·三矢之誓	毛利元就·誓いの三矢	KOEI	SLG	2月26日
信长的野望·战国群雄传	信长的野望·战国群雄传	KOEI	SLG	2月26日
最终回合	FINAL ROUND	ATLUS	SPG	2月26日
天仙娘娘·剧场版	天仙娘娘·剧场版	TIME POINT	TAB	2月26日
蜂群大战	THE HIVE WARS	KSS	STG	2月26日
巫术·利利尔加明传说	ヴィザード·リイリルガミン	LUCAS	RPG	2月26日
耐克塔利斯	ネクタリス	HUDSON	SLG	2月26日
X—MEN 对街霸 EX	X—MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	FTG	2月
“快乐的猪”不好吗?	“ぶたゲー”でいいじゃない?	SHANGLY·LA	SLG	2月26日
要吃那精彩的盒饭两次三次	あの素晴しい弁当を2度3度	POLYGRAM	SLG	2月
蛋	エッグ	东芝 ENI	SLG	2月
把蛋拿走	もってけたまご	NAXAT	ACT	2月
组合战斗	组み立てバトルくっつけっと	TECHNO SOFT	SLG	3月12日
寄生前夜	PARASITE EVE	SQUARE	RPG	3月19日
心跳剧场 2·彩之爱歌	ドラマシリーズ Vol.2 彩之爱歌	KONAMI	ETC	3月19日
捷尔德那西尔特·特别版	ゼルドナーシルト SPECIAL	KOEI	未明	3月19日
死或生	DEAD OR ALIVE	TECMO	3D—FTG	3月

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
信息领航员 Vol.2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	ETC	2月26日
不思议忍传·九之一番 加强版	あやかし忍传くの一番プラス	翔泳社	RPG	2月26日
湾岸·尝试爱情	湾岸 TRIAL LOVE	PACK IN VEDIO	RAC	2月26日
VR 特警·特别版	VIIRTUA COP SPECIAL PACK	SEGA	STG	2月
奇迹 3/街廊装备	ワンダー3/アーケードギアーズ	XING	ETC	2月
女忍者捕物帖	くのいち捕物帖	CSK	AVG	2月
世嘉王牌/迫力漂流	SEGA ACES/POWER DRIFT	SEGA	RAC	2月
救火奇兵	BURNING RANGERS	SEGA	ACT	2月
职棒球队的创造!	プロ野球チームもつくろう	SEGA	SLG	2月
斯古班查儿·龙王丝外传	スゴペンチャー·DRAGON MASTER SILK 外传	DATAM POLYSTAR	RPG	2月
兰古瑞萨·戏剧版	LANGRISSER·DRAMATIC EDITION	MYSIA	S·RPG	2月
悠久幻想曲·第二相簿	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIA WORKS	SLG	2月
信长的野望·战国群雄传	信长的野望·战国群雄传	KOEI	SLG	3月12日
时空游侠	TIME COMMANDO	ACCLIAM JAPAN	STG	3月5日
把蛋拿走	もってけたまご	NAXAT	ACT	2月
旅行团	TOUR PARTY	TAKARA	SLG	2月
心跳剧场 2·彩之爱歌	ドラマシリーズ Vol.2 彩之爱歌	KONAMI	ETC	3月19日



前导公司喜迁新址 回报活动全面展开

本刊讯 97 年底，国内著名电脑软件公司——北京前导有限公司迁往海淀区蓟门里小区内。98 新年伊始,该公司正式于新址办公。

前导公司是现今国内为数不多的主营电脑游戏软件的公司,主要致力于消费类软件的制作、发行及信息服务。该公司在国内电脑游戏软件界知名度极高，是当今国内仅有的具备电脑游戏软件开发能力的几家公司之一。先后制作发行游戏软件《官渡》、《赤壁》及代理发行《命令与征服》(C&C) 系列等海外著名游戏软件，为繁荣国内游戏软件产业做出了很大的贡献。

新年期间,又加乔迁新喜,前导公司在业界率先开展系列回报活动。其中最有声势的便是在全国四十余家前导连锁店及北京大商城内的前导连锁销售点搞的“1998 套前导游戏软件大赠送”活动。

98 年前导公司预计再推出 4 款自己开发制作的游戏软件,并为在年初上市的《水浒传——聚义篇》制订国内售价 48 元的低价政策。据悉,前导公司将在 98 年内上市的台产游戏软件都采用低价推出。打击盗版,促进国产游戏软件的普及。

樱大战 2

帝国华击 再度出击

"樱花大战 2"在去年一度曾超过"格兰蒂亚"的期待度，但由于发售日未定，故又被"格"夺回宝座，但现在，应该不会有竞争对手了吧？自去年 6 月制作发表会以来，就一直在紧锣密鼓地锐意雕刻之中。号称一百万本的作品是因为 SS 在日并非一败涂地，而是有 500 万台的普及量和大批忠实玩家，故可能性存在。

SS 厂商:SEGA & RED 类型:SVG 发售日:就在今春！



增加新成员的续作，剧情即将上演！

让各位久等的作品"樱花大战 2"，自昨年六月发表制作声明以来，在 97 东京电玩展上和大家见面了。因今春发售，所以见到的是"体验版"。这次我们将针对初次公开的冒险部分的游戏画面，升级之后的 LIPS，以及帝击值得注意的新兵力……做一介绍。另外，对开发者的采访也将呈现给玩家们。

这两位全新登场的新组员一位是 17 岁的索蕾，另一位则是 15 岁的雷尼·米尔希休特拉。在花组尚未成立前，两位都是隶属于天才部队·星组的帝击团员。之前富豪出身的队员有爱莉丝以及小董，不过索蕾则是更加上层的名门贵族。另外，出生于德国的雷尼，是一位坚强的天才少年，自幼便接受铁血无情的英才教育。而他所具备的知识，对于以红兰为首的帝击机械集团，将会有什么样的影响呢？

星组在花组成立以前之所以会解散的理由又是什么呢……



索蕾·织姬

右面的雷尼极力地回避与别人相处，当贵族大千金与他交谈时，看他会有什么反应！

超级公主也大出击！？

意大利名门贵族出身的千金小姐"索蕾"，为什么会取日本名"织姬"呢？目前不很清楚。她讨厌日本男生，可能隐藏着某种秘密吧！



雷尼·米尔希休特拉

花组第一位白发美少年！

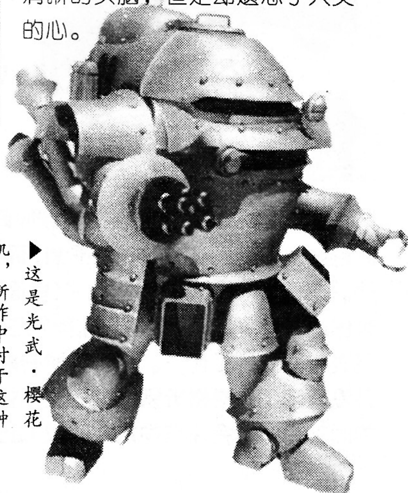
没感情且不相信别人的"雷尼"，是花组的第一位加性少年队员。虽然他具有卓越的战斗力和清晰的头脑，但是却遗忘了人类的心。



▲日本世嘉企业集团入交召一郎社长（本系列总指挥）同 RED 公司总帅广井王子在制作发表会握手。旁边鼓掌的是大人气声优横山智佐小姐。阵容不可谓不强。

新人物的个性太强，玩家要作好心理准备！

首先，就沉默寡言的雷尼只会讲必须要说的话，对于樱来说是个难以搞定的人物。除了这样一位的雷尼之外，还有一副千金小姐样子的索蕾，自我意识很强而且目中无人，这人物的绘画是由赤掘悟先生设计的，令人期待，她经常挂在嘴边的一句话是"午睡时间到了，恕我失陪"，讲完了就走人。这两位新增人物都有极为浓厚的个人风格，相信他们在本游戏中的表现会相当精彩。



▶这是光武·樱花机，新作中对于这种战力是很看重的，也有新型号增加，后面会作介绍。





SEGA 方面开发者
大场规胜

——目前本游戏在开发阶段，预定会进展到何种程度？

我们一面处理图画，另一方面开发冒险部分的系统，对于战斗系，由于有利用 CG 的地图制作……还不便公开。有新的系统在内，全部都是如火如荼般进行着。

——电玩展上的体验版究竟想展现给玩家什么？

值得注意的是，作为宣传的试玩版与其说是“樱花大战 2”本篇的一部分，倒不如说较像“特别篇”。因为它包含了在“2”之中新加的人物以及系统的介绍。新 LIPS 的有趣度、雷尼、织姬的魅力…等，虽然只是本游戏的一小部分，不过当大家体验的时候，一定能够感受到其震撼性。

——这次公开了新的 LIPS，请问在制作上有否困难点？

就像这次的介绍内容一样，有关系统方面大部分都已经决定好了，不过在游戏中要如何使用系统，要如何使系统变得更有趣，就成为一大难点，大家正在努力研究中。

一起看看更加提升一层的“新 LIPS”！

LIVE INTERACTIVE PICTURE SYSTEM

对于广大樱花迷来说，最熟悉的莫过于 LIPS 了，这是指冒险部分的指令输入系统，而它又是提升信赖度的关键，所以在游戏中占有举足轻重的地位。新作 LIPS 的等级大幅度提升，追加的机能一共有 3 项，需要了解。

所谓 LIPS，简单说明，即是附带时间限制的指令选择视窗。在画面中央会出现几个选项，而时间限制的量表就包围住选项并出现在画面中。身为主角的大神，必须在限定的时间内来选择选项。不过，依照情况的不同，如果“不选择”的话，有时候可能会有新的进展，所以可说是充满变化。LIPS 是一种可以表现出微妙策略的系统，紧张刺激。

新・LIPS

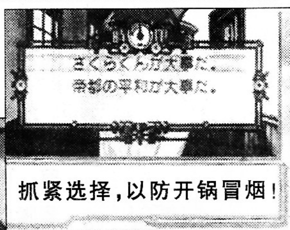


① 时限 LIPS

假如有人逼问：“我和那个人，哪一位比较重要？”的话，即使到最后的回答都是“你”，但是会因为马上回答，或者是考虑一下再回答…等思考时间的长短，使得对方对你的印象有所改变！！！

而时限 LIPS 就是可以表现出那种内心挣扎的 LIPS。当量表的表示超过了显示在横向视窗的小时钟的话，则选项的内容便会改变。或增加新选项，或减少旧选项。事实上虽然想说出“你较重要”，不过如果错过了讲出来的时机的话，就会产生许多不同的情况。因此玩家不但要十分了解对方询问的内容以及对方的心情，而且要马上考虑要如何回答比较好，来做出最佳的选择，不过一切要三思而后行。

新・LIPS

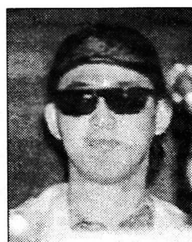


抓紧选择，以防开锅冒烟！



② 双重 LIPS

双重 LIPS 就是在很长的限制时间内，回答几项 LIPS，此系统不但受到 2 个时间的限制，而且可能会发生某些事件。例如：大神会将米田的瓶子（里面有重要的酒）摔破，在米田尚未回来之前，希望玩家能对正在观赏的花组所有队员进行回应的工作…。由于有时间限制的关系，所以玩家并没有闲工夫慢慢听别人说话，不过太急也不行。根据您的回答有时也会在其中加入时限 LIPS。



◀同前代一样，游戏中角色的设定仍由藤岛康介来担当，值得期待。像角色的战斗服这样看似平常的东西，描绘起来也是很费心思的。不知新作对于他来说算否一次刺激的挑战呢？



新·LIPS ③片段 LIPS

片段 LIPS 和双重 LIPS 差不多，在很大的时间限制内，大神并不是要说什么话，而是要采取实际上的行动。像“演讲开始前，找不到非常重要的小道具——玛莉亚之剑”“在调查神秘废屋时，突然发生大地震！在房屋倒塌前要找到出口！”…等等情况将会发生。“CLICK LIPS”，更加……



◀爱莉丝催促大神赶快去找东西，找不到的话她便会生气，或者会有不得了的发展……



▲前代中的标准 LIPS 也会保留，仔细回答吧！

关于这许多种 LIPS，大家只能等到游戏发售后慢慢研究了。不过，像脱去睡衣，换上衬衫，打上领带，刷牙……等通常不为人注意的小事，也将混杂在其中的选项里。另外，信赖度这样的指标也会随着 LIPS 而变化，并会影响战力。

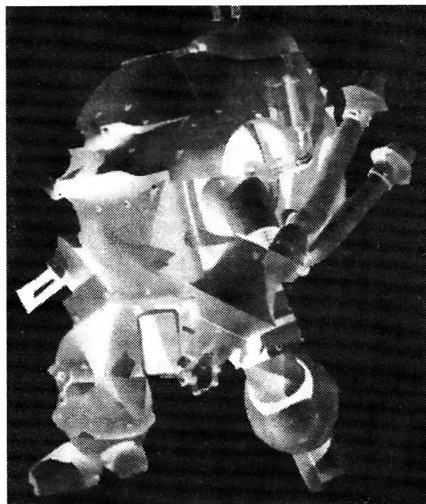
除了织姬、雷尼之外还有其他角色——

虎型灵子甲胄兵器

光武·改

关于此战力的详细介绍请见下一页！

▶前作中的光武·大神机。今作改良之后，必杀技等皆会改变。朋友们一定还记得前作中光武出击的精彩动画，那种视觉上的享受，此番更加发扬光大。



关于樱大战

这无疑是世嘉公司的又一大经典，尽管 SEGA 的 SATURN 销得不是很多，可经典还真是有不少，简直有点不成比例了，樱大战就是摇钱树(无有贬意)。

这样的作品，的确可以用惊世骇俗来形容了，在前作 60 万的销量下，以现今大众的认知度和土星突破 500 万的销量，20%就是一百万，“2”达于此应不是难事。

为了满足 SAKURA 爱好者们的需要，SEGA 大力设计樱周边，小玩具，小画册，本身就供不应求，还要加以限定。

昨年底发售的“蒸气”，里面的迷你游戏不知大家玩得怎样？其中就有“花组”属性诊断，通过红兰的新发明“五行八卦机”来进行，并由帝剧三少女来担当司仪，结果如何呢？还有那“百人一首”由樱花小姐朗诵的日本古诗，大家一定体会到了其中的美感，但是能对上多少呢？

SEGA 还发售樱花 OVA 版，有 LD 和 VHS 两种，彩色 30 分的 CARTOON，共有四卷。里面都是原画设定，对于这些资料，SEGA 又大搞“永久保存”、“特别赠送”等活动，樱大战的影响力，由此可见一斑。

终于露脸的“新”战力

队员们所具有的不可思议的力量“灵力”，以及太正时代主要的动力能源“蒸气”。“灵力发动机”就组合了上面2种能源，引发出超出想像的力量。而帝击所引以为傲的超兵器“灵子甲胄”，具有令人难以置信的速度、自己本身重量所具有的力道以及可以替换装备、种类丰富的兵器，可以使得操纵者本身能够充分利用自己所拥有的技能。一般人从外型看来都称“灵子甲胄”为“人型蒸气”，它是太正时代最强的发明。

“樱花大战2”第3位新的角色(？！)就是提升等级后再度复出的新型灵子甲胄“光武·改”，在前作中，初期型光武因为与降魔作战，所以变成无法战斗，而新的灵子甲胄神武也随着打倒所有的敌人而一蹶不振。虽然最后世界恢复和平，但是一旦发生事故时并无法立即对应处理。因此，此时大家把目光焦点集中在先前与降魔作战后就回收的光武身上。光武虽然各个部位都受到严重的损伤，不过在神崎重工的艰辛努力下又再度复活。不但摘添了蒸气排出口、排烟管、冷却口…等部分，而且身高增加104MM，肩高增加54MM，而重量也增加了54公斤。其中最值得一提的就是，它的灵子发动机也已经高输出化了。光武·改所搭载的此新型发动机使得输出力变成原来的1.8倍，相信它一定会比神武更加活跃。

光武·改

详细性能

正式名称：虎型灵子甲胄兵器
光武·改
使用：维持治安/对付降魔
开发年月日：1924年6月
制造：神崎重工/帝国华击团工厂
身高：2352mm　肩高：1875mm
换装重量：728kg
主要机关：蒸气并用灵子发动机
(改良型)

在1924年11月的“降魔接触战”中伤亡惨重的光武(初期型)，由帝国华击团工厂收回，再借助神崎重工的科技加以修改、改良，便造就了现在的光武改良型“光武·改”。

神武由于在前次大战中残破不堪，不止无法修复，连控制机体都很困难，因此帝国华击团在光武·改的机身上加装其他装备，用来代替神武的位置。

基本设计虽然是以光武为准，但是因为主要机关(灵子发动机)的输出经过强化，使得输出力提高成光武的1.8倍。

由于机身搭载了高输出化的灵子发动机，所以增加了蒸气排出口、排烟管、冷却用空气口…等的设备，可换装的重量也有些许增加。另外，其各关节部位的形状、安装的位置也完全更新，使机动性成功地超越了初期型的光武。

光武·改成功地提高其输出力，使它能持续用于防御都市这项使用目的，再加上现在操纵者(花组队员)的能力也提升了不少，相信性能一定比之前的神武要好得多。期待它在战场上的表现。

在前作中光武扮演的角色…

出崎真之介曾经隶属于陆军对付降魔的部队，也是一位天才的技术者，制作光武设计草案的山崎在离开降魔迎击部队后，受到神崎重工的帮助而制造出光武。然后当光武损毁之后，以山崎留下的相同设计图为蓝本，并导入红兰的知识和科技，终于制造出神武。这些灵子甲胄守护着花组队员们的生命，另外也负责作战，使帝都以及普通百姓免于黑之巢会的威胁。然而，在这一场战役之中，损伤惨重的的初期型已经无法回复原貌了。不知道这些灵子甲胄在毁坏之后是否灵魂仍然存在，但是对于它们善尽保卫帝都的职责的那一股精神，不由得让我们从内心软佩……

樱花大战 缤纷灿烂



关于樱大战的历史将于今后介绍……　责任编辑/天师

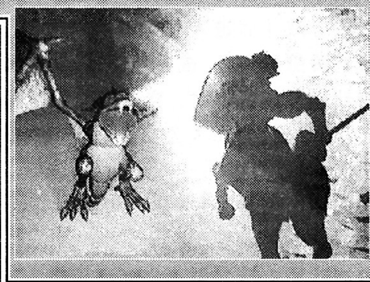
次世代天空

光明力量Ⅲ·王都的巨神

表现不凡 实力出演

作为MD上拥有顶峰人气度的“光明力量”续作终于在SS上出台了，那种脍炙人口的操作界面再一次展现在广大玩家面前，真可说是倍感亲切。一直以来SS较PS在RPG游戏的运作上确实逊色一筹，不过此次的光明系列将为SS的RPG军团壮大不少，至少国内的玩家应有此感。

SS　厂商：SONIC　类型：S·RPG
发售日：97年12月11日



——涵括隐藏角色、冶炼石等诸多难解要素，帮助玩家们一面杀敌一面收集！

前　言

1. 文中的标记分别代表：●重要道具、◆流程难点、★有关角色加入。

2. 下文出现的地点名称全部为村中或战场上存储后，提取进度时出现的名称，请读者务必留意。

3. 由于战场也可旋转并且无明显标志物体现方向，故此以把我方队员出场时所面向的方向定为北方，以便于战场上的方位描述。

4. 下文谈到均为特殊道具，一般不包括提升角色能力值上限的物品和道具屋选择“掘り出し物”购买的物品。

萨拉班德街(サラバンド市街)

●某房间中可得银冶炼石(ミスリル银)；

萨拉班德栈桥(サラバンド栈桥)

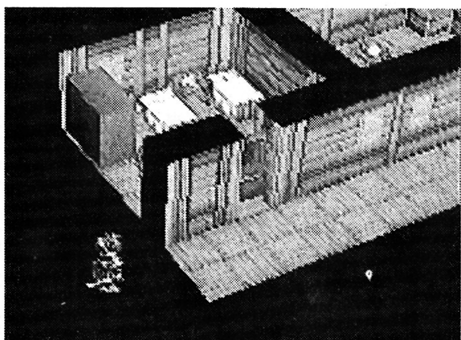
●将木桶全部击碎，战斗后开启船上宝箱中获得守护火炎(プロテクトブレイス)；

★战斗中通过交谈艾伊渥多(ヘイワード)加入；

辛比奥斯平原(シンビオス平原)

香脂村(バルサモ)

★有关隐藏角色：可推进剧情的旅店二层有隐藏的通道，由此可解救巴纳德(バーナード)，但他并不加入；



▶请留意暗道的如口。在游戏中也许还有笔者尚未发现的密道。

★村中奥布莱特(オブライト)加入；

●某房间中获得山丘遗迹地图(丘遗迹の地图)；

多瓦之谷(ドワーワの谷)

●开启宝箱获得战斗火炎(バトルブレイス)；

多瓦之丘(ドワーワの丘)

●遗迹内的宝箱中可得生命指环(ライフリング)；

辛比奥斯(シンビオス)

●房间内的宝箱中可分别得到银冶炼石(ミスリル银)、青遗迹地图(青遗迹の地图)；

●在村中发展剧情后，前往铁路储物所(レイルロード荷置き场)的途中，也就是在铁路旁的某个木箱上可找到银冶炼石(ミスリル银)；

铁路储物所(レイルロード荷置き场)

★战斗中通过交谈艾琳(アイリン)加入；

铁路北平原(レイルロード北平原)

★战斗前朱里安(ジュリアン)加入；

●遗迹内可得守护指环(プロテクトリング)；

铁路中转站(切り替えポイント)

●在BOSS佣兵队长附近的锥状岩石上调查可得银冶炼石(ミスリル银)；

●在可能改变路线的铁路旁调查附近的锥状岩石获得悔过指环(グイルリング)；

★战斗后希瓦尔莉(ジハルリィ)加入；

大陆横断列车

★有关隐藏角色：调查有记录点车厢顶端的木桶中可得鸡饲料(鸡のエサ)，而后在有许多鸡的车厢内对着某只鸡使用饲料，它便会跟随主角；

列车内战斗

列车屋顶战斗(列车屋根战斗)

★战斗后鸟人艾尔德儿(エルダー)加入；

克尔斯村(クアース村)

克尔斯墓场(クアース村墓场)

★经过战斗后，携带艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)的卡恩(カーン)加入；

修德尔之馆(ヒュードルの馆)

◆在BOSS劣性修德尔(劣性ヒュードル)出现后，要先对

其使用艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)解除封印,而后我方的攻击才有效;

●某个入口前有木桶,因此战斗中应把可击打的木桶全部击毁。战斗后进入其中可得黑指环(黑のリング);

★有关隐藏角色:战斗结束后,进入地下室的某房间,调查机器人旁的机器时,样子酷似机械师的工匠希尔(マニュヒル)出现,与主人公交谈后他就会离开(交谈中的选项无关紧要);

●战斗中调查 BOSS 房间中的书架可得黑暗冶炼石(ダークマター);

●战斗结束后二层某房间可得银冶炼石(ミスリル银);

克尔斯村(クアース村)

★返回墓地,努恩(ヌーン)加入;

●由墓场旁门来到河畔的小屋,扳动开关后可取得内侧宝箱中的物品;

国境线西南部平原

●进入战场后一直向前走,直至必需向右拐,在附近的区域认真搜索可得冶炼石;

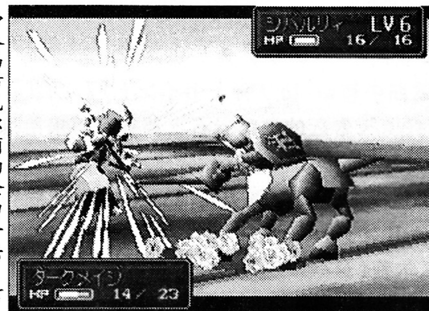
●击倒 BOSS 后可得银制指环(シルバーリング);

流浪者村落(バガボンド)

★有关隐藏角色:在某房间会发现一颗巨大的蛋,与旁边的老人交谈,交谈出现的选项应先选不同意再选同意,而后便可花 100 元将大个的卵(大さな卵)收购。回到对员休息室,对着前面提到的鸡使用此蛋,它会孵出一个还带着壳的古怪生物本恩(ペン),但刚出世本恩就迅速离开了;

★离开村庄时贾斯狄斯(ジャスティス)加入;

●道具屋内选择“掘り出し物”买到真实短裤(本气の下着);



▶人马希瓦尔莉的全力一击"打的敌人火花四溅!

●村中的宝箱中可得中州遗迹地图(中州遗迹の地图);

●仔细搜索,在木箱和木桶中分别找到敏捷之靴(スイフトブーツ)、银冶炼石(ミスリル银);

巴兰北高地(バーランド北高地)

◆战斗结束后朱里安离队;

●遗迹内取得银冶炼石(ミスリル银)一块;

国境吊桥(国境の吊り桥)

●在我方行动初期经过的区域中,某锥状岩石上可找到银冶炼石(ミスリル银);

●战场的边缘地带,只有鸟人可以到达的区域中,开启宝箱可得白指环(白のリング);

●击倒 BOSS 伽哉尔(ガーゼル)后可得战斗火炎(バトルブレイス);

阿斯比亚城(アスピア城)

◆离开皇城时,随剧情发展艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)被鸟人借走;

●皇城内某宝箱中可得冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

●村镇部分,房屋外部的木箱中找到银冶炼石(ミスリル银)和冶炼石碎片(ミスリルのかけら),道具屋内的宝箱中可得银冶炼石(ミスリル银);

阿斯比亚西平原(アスピア西平原)

●大约位于战场中部,在只有鸟人才能到达的山顶部调查。可以发现待机指令已变为寻找,证明此处确有隐藏道具存在,但调查的结果却显示未能找到!此时脱离战场,在道具屋内选择“掘り出し物”买到生命指环(ライフリング);

●击倒 BOSS 侵攻队长后获得守护火炎(プロテクトブレイス);

斯特利奇(ストリッヂ)

★有关隐藏角色:在村中会遇到从蛋中孵出的生物本恩,与其交谈后加入;

●房间中的宝箱内可分别找到银冶炼石(ミスリル银)和砂漠遗迹地图(砂漠遗迹の地图);

●道具屋内选择“掘り出し物”可买到侠气兜裆布(男气ふんどし);

阿斯比亚南砂漠地带(アスピア南砂漠地带)

●遗迹内可得:银冶炼石(ミスリル银)、灼热的斧子(ヒートアックス)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

●击倒 BOSS 南门军队长获得复仇铁锤(リベンジメイス);

★有关隐藏角色:战斗结束后,曾与主人公在修德尔之馆见过面的工匠希尔加入;

火山洞穴(火山の穴)

●尽可能地搜察战场的每一个角落,在边缘地带有隐藏的银冶炼石(ミスリル银)和黑暗冶炼石(ダークマター);

●在只有鸟人才能到达的区域中,宝箱内获取米斯利尔小刀(ミスリルナイブ);

阿斯比亚东平原(アスピア东平原)

●击倒 BOSS 弗拉特儿(フラッター)得到最终利刃(ラストブレード);

弗拉卡尔德(フラガルド)

●村子内可找到两块银冶炼石(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら),藏匿地点分别为井中、宝箱中、壁炉中;

★有关隐藏角色:与狼人男爵(ウルフバロン)交谈后,把他推至队员休息室门口便会加入;

◆前往教堂,让主人公站在牧师左、右侧与其交谈,得知有关密道的消息,而后调查村子围墙上的某个徽章即可进入密道;

弗拉卡尔德(フラガルド城内)

●战斗后在城内的宝箱中可得宝剑“引导元素”(エレメントリード);

●调查图书馆小房间的桌子可得银冶炼石(ミスリル银);

弗拉卡尔德村(フラガルド村)

●进入已前无发进入的房间搜索,可获得道具银冶炼石

(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);
●此时本村将出现冶炼屋;

弗拉卡尔德北山道(フラガルド北山岳道)

●在战场上有被树丛遮挡的隐藏宝箱,开启宝箱获得大抓器(マグナグラブ);
●河川的最东岸调查可得银冶炼石(ミスリル银);

监视村落(オブサーブ)

●在村中认真搜索可得:银冶炼石(ミスリル银)、塔遗迹的地图(塔遗迹の地图)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら),藏匿地点分别为:壁炉中、宝箱中、木箱中;
●在进入监视之塔(オブサーブの塔)的途中,调查右侧第二根石柱可得恶魔指环(イビルリング);

监视之塔(オブサーブの塔)

●遗迹中可得银冶炼石(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら)、暴风骑枪(ゲイルランス)、完美手杖(ワンドオブカダス);
●击倒 BOSS 费尔(フィアール)后可得迷惑手杖(メイズロッド);

塔内

●开启宝箱获得黑暗冶炼石(ダークマター);

监视之塔遗迹(オブサーブ塔の遗迹)

★有关隐藏角色:返回塔的遗迹,对着遗迹内某根柱子调查,忍者钢(ハガネ)加入;

万里长城(万里の长城)

●进入战场后,在主人公第一次移动可到达的区域内,西侧长城的墙壁上某处调查可得银冶炼石(ミスリル银);
●开启战场上的宝箱获得派农之刃(ベノンブレード);

流浪者村落(バガボンド)

●某木箱中调查获得波尔卡农手杖(ボルカノンワンド);

玛罗丽北湿原(マロリー北湿原)

●调查西侧湖泊西岸的树木可得零翼(ゼロウイング);

玛罗丽城(マロリー城)

●在城中仔细地调查,合计可找到两块银冶炼石(ミスリル银)、韦驮天指环(韦驮天リング)、盖亚战斧(ガイアアックス)、安克元素(エレメントアンク)、王都遗迹地图(王都遗迹の地图)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);
◆与守卫皇城的卫兵交谈,先选"不同意"再选"同意"即可进入其中;

玛罗丽城内(マロリー城内)

●切记将战场上的木桶全部击碎,从中获得银冶炼石(ミスリル银)、勇气苹果(勇气のリンゴ);
●杀死 BOSS 威尔沃(ウイルウー)可得希瓦之剑(ソードオブシヴァ);
★战斗中忍者村雨(ムラサメ)加入;
●战斗后进入以前被木桶挡住入口的房间,开启宝箱获得:黑暗冶炼石(ダークマター)、峻古骑枪(グングニール)、麦司卡林铁锤(メスクリンメイス);

マロリー皇城

●地下室的木桶中和宝箱中分别可获得银冶炼石(ミスリル银)、珠宝拳套(ジュエリーグラブ);

—待续—

部分玩家敏感问题的专题综述

今作的战略要点——遗迹

如果你在村子中认真寻找,经常会发现"××遗迹地图"这类特殊道具,那么在俯近的战斗中就必定有相应的古代遗迹存在。而"××遗迹地图"正是进入遗迹的第一步,只有任意出场作战队员携带"××遗迹地图",才可能在战场上进入"××遗迹"。

一般来讲,遗迹多存于平原的战斗中,遗迹的外观为个体不大的梯形或方形建筑,而且入口部分往往有一些遮挡物。玩家在发现遗迹后,首先要派遣我方队员前往遗迹入口调查,此后必然有盗贼抢先进入遗迹,因此我方队员也要以最快的速度进入其中。如果让携带宝物的盗贼离开遗迹的话遗迹就会爆炸,而盗贼也将随之在地图上消失!

对应这种情况,进入遗迹的我方队员最好机动力高,在盗贼取得宝物后与其战斗便可将宝物夺回(注:遗迹内许多宝箱是只有盗贼才能打开的)。另外,由于遗迹内的宝箱数量不一且地形对我方比较不利,因此进入遗迹的我方队员人数也要根据情况而定。

与部队实力息息相关的隐藏道具



◀请注意!这是战斗中待机指令的对比。也就是说角色周围如果存在隐藏道具的话,待机指令就会变为『寻找』,可先察后再行动,方便实用。

的确,探索与收集正是"光明力量"系列的最大魅力,由其是对于资深玩家来讲这更是不可缺少的必备要素。

无论是在城镇、战场均隐匿着大量的道具,即有一般的药草,也有指环、冶炼石、遗迹地图等稀有道具。如果你是位酷爱收集或是喜欢尽善尽美的玩家就请竭尽全力的认真搜索吧!

留心道具屋内的选项"掘り出し物"

今作中道具屋内的选项"掘り出し物"是个新要点,从第二章开始玩家可以通过此项购买到一些稀有道具(魔杖占绝大多数)。不过有时玩家要在此店花掉一定金额才可购买挖掘宝物。

文、责编:PERFECT

下期特报:末章攻关要点,再次挑战隐藏内容——特殊道具、冶炼石、全角色系谱……

金田一少年事件簿
星见岛复仇记

谁是主角 须得搞清

毫无止境的"金田一"热潮之最新作在世嘉土星上登场。而且并非玩家成为金田一少年，而是避过天才名侦探金田一少年的推理后达成报复行为，以当事人为主角的游戏！游戏中各角色的卡通形象设定较佳，动画质素是土星版，先别说不好，它可以提高。

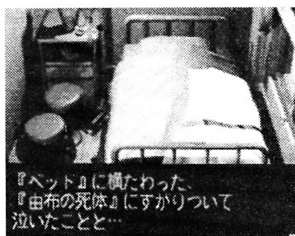


SS　厂商：HUDSON　类型：AVG
发售日：98年1月15日

——目的是"复仇"…
——敌人是"金田一少年"…
——能成功吗？

从另一个视点来看的新形态AVG！

为了讨回意外死亡的朋友之仇而决心"讲理"的主角，用隐藏在笑脸下的锐利视线来收集情报。最初只有可疑的人，谁应该遭到"天诛"还不清楚。可是如果收集情报，将会渐渐地看见犯人。能够想出金田一少年无法看穿的完美诡计，达成复仇的心愿吗？



本世嘉土星版最大的特征，是玩家由复仇者的这一方来进行游戏，而不是成为金田一少年与连续杀人犯斗智。要让以金田一少年为首的游戏登场人物中，任何一人都无法察觉到地完成报复，这就是这款游戏的目的。何时、何处、使用何种诡计让办法成立呢？体验前所未有的刺激与理智的推理AVG名作已经完成。



▲决定选择项的方法会让剧情分岐的非常细。何时才能达成目标？

●指令选择模式

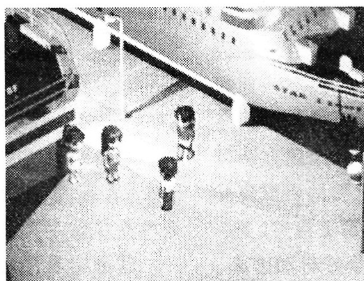
游戏中有整整齐齐的行动选择项表示在画面上的情况，加上从提供的讯息里选择任意单字的情况，共2种选择方式。说起来，后者的方式在情报的再确认要素上较强，但因为此处的选择理所当然要影响到剧情的进行，所以决定时要慎重。

●即时行动模式

让容易变得单调的游戏展开的特色，就是这个模式。玩家直接操作角色来进行的模式，即时要素是比较强是其特征。从游戏的中盘到终盘，为了让当事人的诡计成立的重要场景也会登场的。若是提心吊胆而无法让其成功的话，则报复计划落空，将被金田一给抓走。



▲虽然基本上是正统的指令选择式AVG，但由选择项的决定顺序，将会有50个以上不同的结局。桌面匕首见，还"爱用"呢！

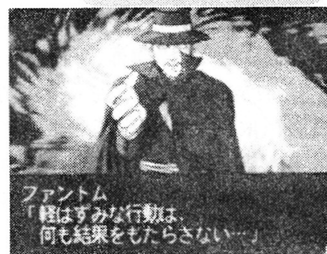

◀这是最初卓也的即时行动模式，移动角色时应听听其他人物的意见。另外，为了达到目的，应经常让金田将计就计才好。

金田一与美雪为何卷入这个可怕的事件？

在暑假前有点难以打发时间的阿一与美雪。在2人面前，美雪的朋友立花麻衣出现，说一起去南方的渡假胜地吧！只听到要搭船去便慷慨地答应了。然而在这个岛上，2名复仇者正磨拳擦掌地待着。

●"怪人等级"是啥？

本款游戏50个以上的结局，绝大多数报复行动都遭受了挫折和打击，即为不好的结局。在迎接了这种不好的结局之后，到目前为止，曾经让金田一少年苦恼过的怪人们，将会出现在画面上，来给予玩家们以"忠告"。在这个时候，将一起表示出来的是"怪人等级"。这是从玩家是否尽量不留下证据来做为神出鬼没的怪人，并能够反复"犯罪"。由此而给予A～D的等级。如果是抢先在金田一少年之前，替朋友报了仇，就不可能是平凡的级别。看来要"好好"地阅读怪人们的忠告喽？



▼每回登场的怪人都不一定。原作与动画迷感到怀念的人也将堂堂登场!!

酷！向金田一少年头脑挑战的2名复仇者——



桂木 直

NAO KATSURAGI

大人气声优:绪方惠美

隐藏在丑闻里的黑色圈套是……

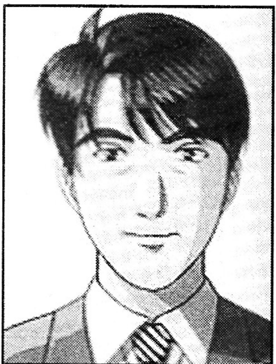


极受欢迎的偶象明星桂木直芳龄17，被设计陷入丑闻的圈套。如同姐妹一般亲密的经纪人立花由布自杀，直一时不知如何是好。但在她知道了由布的死并非自杀而是他杀后，立誓要对犯人复仇。剪短头发，伪装成男性参加星见岛之旅的直将会……



◀哈德森为大家准备了2位主角完全不同的剧情，但各自相互微妙交错，请您选择喜爱的吧！打通一方，还有不同的故事在等着您呢！！



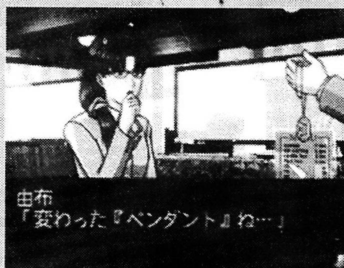


阿佐桐 卓也

TAKUYA ASAGIRI

大人气声优:置点龙太郎

追寻恋人之死与传说之财宝的因果关系！！



卓也等待着2个月后，与恋人立花由布结婚。然而这个梦想，却在由布负责的偶像明星桂木直的丑闻发生时，也一起结束了。苦恼于完全无法平息的报导，由布最后跳楼自杀了。然而，卓也一个人却对死因感到疑惑…对！！！由布有恐高症，这样子的她不可能会跳楼自杀。这么说来，那并不是自杀，而是他杀吗？卓也得知在自己所计划、于星见岛上举办的活动中，可疑的人物都将会聚集，决心在这个地方对犯人进行复仇。



◀▲卓也将母亲给他的护身符送给了由布，难道这就是由布被杀的原因？无论如何卓也是咽不下这口气的，他参加了星见岛之旅，并使用非常规手段进行一系列行为。

慎重且大胆地把握机会！



搭上豪华客轮之后，在海上一路前进，2主角的复仇对象一定也在这船上。别忘了金田一少年和剑持警部也在船上的事，轻率的行动无自取灭亡。船上各式各样的人物都将登场，要四处移动，对可疑的人物造表。



▲受到立花由布之妹麻衣的招待的金田少年。你的行为一定要尽量完美，以达“完美犯罪”，不然，就会被这小子给看穿。

在船上主角的行动——



1 直以男服务生兼杂务的“直木桂一”身分参加。首先，您应锁定能干的演艺界作家，久堂明子与其同伴们会比较好吧！



◀在往星见岛的豪华客轮出发之前，是各个主角的序章事件。但是，在此处能够取得的情报，要尽快地先取得，有利于后面的攻略。2人在咖啡厅听到的剑持警部情报很贵重，用心听到不被怀疑的程度吧！

2 卓也身为活动制作人的立场能够多加利用是重点。特别是若先得到客轮船长的赏识的话，后来就能够进行有利的展开。



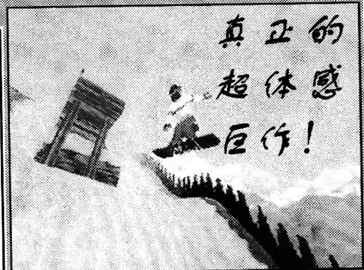
责任编辑/天师

土星花式滑雪 SSS

土星滑雪真是优秀

以前认为滑雪题材的游戏是 SONY 游戏站的专利，没有想到土星也会和它竞争一下。因小天天未玩过 PS 上大名鼎鼎的"COOL BOARDERS"系列（CB 已向街机进行逆移植），也没玩过任何类似游戏，只是知道以前 SS 也有一款滑雪，除此之外，一无所知。

SS 厂商：JVC/CAVE 类型：SPG
发售日：97 年 10 月 23 日



SS 三维至今仍遭"批判"不断，这游戏即是如此。人们说"角色的脸是方的"、"画面和流畅度差劲"、"BGM 令人感到厌烦"（天语：其实是极其动听，真怪！），可就是没有人提本质——操作感，这才是令人真正费解的地方。也有些人仕通过实践认为 SSS 还不错，但为了照顾情绪，偏要说："除了 PS 上的 CB2，就属这滑雪了。"为什么要除了呢？不知道！大概是 RPG 游戏太过时髦，各方面的资讯、攻略都来得很快，这就难怪有人说游戏业已到了崩溃的边缘了——玩家丧失主动，"钻研"游戏的热情全无。的确在 RPG 大红大紫的今天，他类游戏似乎已很难像 RPG 一样被玩出个"名堂"来？从某种意义上说，只有街机仔才是真正的执着者。



◀寒带民家豢养的猎犬参上。真是很有趣。

这样的游戏，一定要打！

"STEEP SLOPE SLIDERS"的准确译名应该是陡坡滑雪吧！PACK－IN－SOFT 社能在游戏中重现多少比赛时那充满魄力、雄壮畅快的感觉呢？毕竟这是移植自街机的游戏。作为玩家，必须要对游戏有自己的看法，不可能每款游戏都对您的胃口，对同一游戏各人的看法甚至相反。只有通过长时间的实践练习，才有可能获知一个游戏的真正乐趣。但许多游戏玩家还没练习，就已经腻了，这样的游戏看来还将继续存在下去。本刊会不时地向大家介绍一些"败絮其外，金玉其中"的游戏——如"御意见无用"，根源还是在于操作感。尽管许多朋友对此表示无法理解，他们仍然比较看重 32 位机上面那些有限水平的三维（土星的强力二维目前也稍嫌不够用）画面，但最终还是要回到游戏性本身的。本着对玩家、对游戏、对广大读者负责的宗旨，下面再来看看这款不太受人注意的 SSS 吧！

不打 SSS，怎知速度感的概念是什么！？

这是一款在积雪的山间利用雪橇滑雪，而可体验当中的滑行速度感用跳跃时的空中浮游感的运动游戏。作品中有许多多姿多彩的滑雪道，爱好竞速滑的玩家们可尽情地在这些逼真跑道上穿梭，为争取最高速而奋战不懈。但那只是标，小天天认为用各种滑雪技巧展现出傲人的特技才是本。



本游戏操作简单：

方向键控制板子左右；



L(R)键在滑行时控制左(右)甩尾（至滑板与赛道垂直时可显著降低速度。一般配合方向键使用）；而当角色跳起时则是左(右)回转的控制，视跳起高度可达 540 度以上的回旋。

A 键为跳跃（避障或飞崖）；

B 键为跳起后的抓板（配合方向键、LR 键、C 键可作出多种花式动作，如尾式空中抓板，印地空中抓板等）；

C 键则是跳跃后的空翻（跳得越高翻得越漂亮）。



挑战自我

玩家把自己较为满意的纪录储存好，这样就能用以前的记录来与 GHOST CAR（鬼车，如同 SEGA RALLY 中的）——自己最佳战绩来挑战，令比赛更为火爆。

游戏的速度感天下第一（据开发者言），爽快感满点。玩家可自由选择的 BGM 是电子合成乐和歌唱（纯美国风格），旋律虽不很强，但它与板子在地面滑动时所产生的音效则是十分和谐。

得点法小结

花式 POINTS 的取得并不是很困难，它还是存在一些诀窍的：最主要的是要多跳跃。

跳起后就 GRAB 抓板做花，分数并不很高但可积少成多；躲避障碍物时应跳跃后配合 LR 键，遇到扶手、废卡车、滑梯什么的跳起后调整好方向后就跟它玩"花"，或借助它们跳到边上的墙壁等东西上去（为了往更远的地方跳跃），遗憾的是这不算得点，但在那些东西上高速滑行时的美妙，实非语言可以形容，挑战的意义正在于此；要向小丘和斜坡靠拢，冲到最高处再 JUMP 必然更高，这样便能在空中做出更多的花式，如空中大回转 540 等，此乃高点获得法。



◀较高难度的『SNOW BOARD PARK』，是练习飞跃式技巧的好地方。速度和技巧二者需小心平衡。

征服这些起伏大而变化多端的滑雪道！！

分布在世界各地的滑雪道！

EXTREME01［美国］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

这条雪道比较宽广所以比较好滑，到后半部，由于速度加快，双得要左右蛇行，所以是难点之一。除此之外，也可以跳上埋在雪中的卡车等障碍物。

EXTREME02［日本］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

这是一条位于日本的滑道，可以在各处看到老旧的广告看板，从悬崖上的小屋开始竞赛，穿过岩石的同壁以及树林。途中有一些民家饲养着马或狗，画面富于变化，在滑雪道最后跃过列车通过的铁道而到达终点。滑道虽宽，但倾斜角度大，所以滑雪的速度相当快。

EXTREME03［加拿大］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

从直升机跳下陡峭且多障碍的山顶，然后向断崖绝壁滑行而后进入针叶林。这条滑雪道的障碍物多，最适合使出各式技巧。穿越过一排住家而到达终点时，教堂的钟将会敲响。在 EXTREME01、02、03 任一条取得最高花式或分数可选用 BOY，它是个全能型的小孩。

ALPINE［NEABA PRINCE］

BEST TIME：1'30"00

TARGET TIME：2'00"00

如同滑降滑雪赛一般，在滑雪道途中插着各式的旗子，而在每个转弯点，则有指示该向左或向右转的箭头。转弯的方向错误的话，则要追加 1 秒的时间，终点处则有滑雪练习场。在本赛道取得最快时间则可以选用 RACER 选手（不会作花）。

在每个滑雪道中，均自带最佳时间纪录和目标时间纪录。最佳时间单指完成某条赛道的最快速时间，而目标时间则是达到就能进入前五名的成绩，可以留名、存盘。若无法达到目标时间所要求的时间，则不管展现多华丽的特技、取得多少 PONITS，都无法存储。当玩家达到一定条件而能选用隐藏强力人物时，在选人画面时须按 R 键。

半个管子［加拿大］

BEST TIME：0'40"00

TARGET TIME：1'20"00

几乎没有任何障碍物的半圆筒形滑雪道，当然，这条滑雪道并非直接往下滑争取最快速度，主要目的是以向两侧跳跃以产生各种特技。可自由地在喜爱的地点挑选合适的时间跳跃，最适合练习特技。若取得最高花式分则能选用 SKIN HEAD（高速者）。

雪橇公园［日本］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

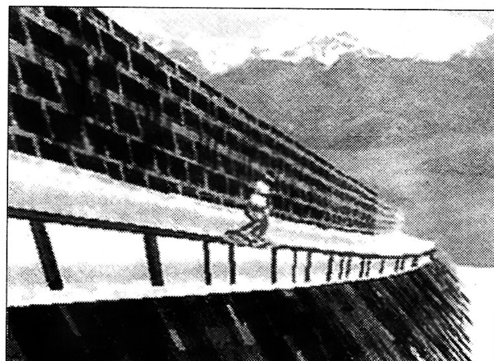
在这雪橇公园之中，有摆着许多人造的障碍物，在滑雪的途中，必须越过禁止进入的栅栏利用跳跃台跳跃，还可以跳上滑梯或废车，可以在一些出乎意料的地方加花。在这条高难度的赛道上也要取得最高花式分才能选用 HERO（空中加花高手）。





▶有隐藏人物和赛道在。苦练吧！一定能打出来的，相信自己的操作能力！拿出打魂1和超级忍2的水平，试试这个好玩的SSS"！(GET POINS"！小天天已经打出了全部秘密)

此游戏有几点设定较为体帖：根据玩家 SS 主机内藏时钟，游戏画面将随您玩游戏时的时间而呈朝、昼、夕、夜变化；您还可以对 REPLAY 画面进行编辑设定，如调整摄影机的位置、距离以及角度等，以最合口味的形式播放。



◀达此境界者，真正滑雪『英雄』。

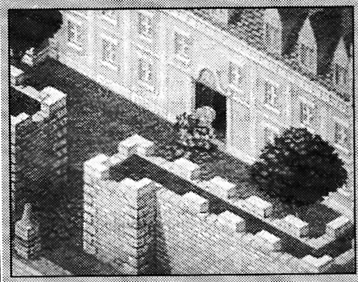
技巧有些类似北美特大人气街机"TOP SKATER"！

英雄传说Ⅲ白魔女

婉如诗般 非常期待

应当说，“英雄传说”在日本是部极受欢迎的RPG系列作，而三代更是以其细致的画面受到高度评价，三年后，由HUDSON负责向世嘉土星上进行移植，因硬件大幅提升，影像、声音、战斗系统，全部向高度娱乐化方向推进！编者提请诸位土星支持者尤其是RPG超级迷密切注意这作品！

SS 厂商:FALCOM/HUDSON 类型:RPG 发售日:98年2月下旬



这是一个不忘对于人类事物心存感激的时代物语

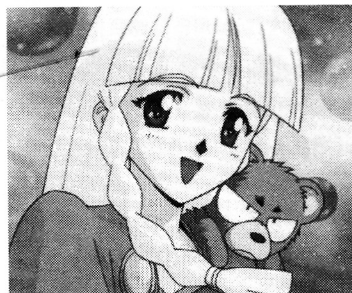


故事简介：在一个人们还没有忘记对任何事物抱感谢之心的异世界里，有一个克罗迪亚国，国中的拉古比村有一项传统，就是年青人到了一定年纪都要作一次“巡礼之旅”，以此作为长大成人的仪式。于是少年朱利安和少女克利斯便一同踏上路途，但是，在他们周游列国去观看那些被称为“沙利尼”的魔术镜的两人面前，却有很多意想不到的事在等着他们……

◀右边的男孩子叫做朱利安(CV:桑岛法子)，男主角，虽然有点害羞，但韧性也有，做事认真。左边的女孩则是克利斯(CV:三石琴乃，请注意)，是小男孩的青梅竹马，天性开朗活泼。由于这二人已向村庄宣誓“成人礼”的仪式从而展开了“巡礼之旅”。

系统：被PC玩家称为“童话故事般”的RPG，是以故事和人物取胜，故很看重战斗时的整体感觉，是否令人厌烦？PC版是采用预设战术、自动作战的方式，为了使玩家更加投入到游戏，SS版改为指令式战斗系统。





菲莉(CV:大野满里奈)是朱利安和克利斯在旅行途中所遇到的美少女，她身旁的动物叫做“班班”，是一头看上去非常令天师反感的小熊，但由于菲莉有法术在身，总是对别人说“它不是宠物，是朋友喔！”

强化诗篇

人物：全部以SS版为主。由曾担任“霸王大系－龙骑士”、“罗德岛战记”等名作人物设计和监督的添田和弘出马，和原作是不一样的感觉。

动画：在重要地点的事件中即会出现，时间达20分钟以上，当游戏展开后，超豪华声优阵和美妙的音乐旋即出现，这些是超越前作许多之处，再试试看！

视点：原PC版是上下进行的游戏方式，SS版则变成了斜45度，在特定的区域反而能一目了然，这样一来，背景全部重新绘制，所以说是新作也不为过，更何况有系统上的变化呢？就是希望新老玩家都能接受。

因为SS主机优越而精致的机能，哈德森的工作人员认为，有必要强化画质，且在人物的感情上和街道的风景上作更为深入的设计。

“为了扩大购买层，HUDSON也将致力于本游戏开发。”“今后SEGA和HUDSON会继续以合伙人的方式合作下去”——大里幸夫&冈村秀树。

“这个作品的系统不多，是因为希望由玩家自己去担任英雄，并去进行战斗。”——法尔康公司的五井先生。



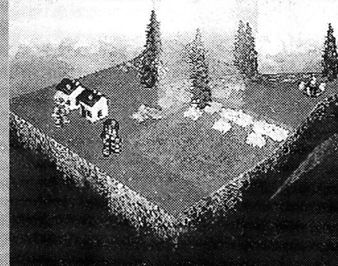
责任编辑 天师

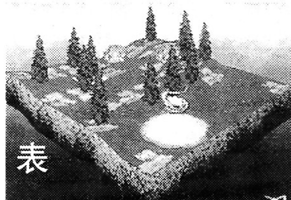
个人危机

世界表里开始运作

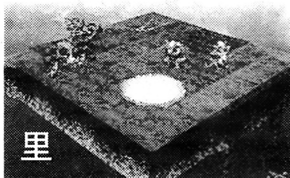
由于人们过着过度奢华的日子，使得神明将大地分割成表和里二部分。本作是土星版，所以许多超立体的表现，游戏中都可以完整地呈现出来，玩家应会有不同的感受(SOLO CRISIS)。

SS　厂商:QUINTET　类型:SRG
发售日:98年1月22日





表



里

由于篇幅所限，我们大致介绍游戏规则。

1 表和里

如上所述，神明与恶魔是其代表。作为神明一方的玩家，最初是无法看见自己所属的表世界。从照片上看，就能发现地图上那有如光之轮的东西，即是“大地之门”，此为联系表里的通道。

2 魔物故事和辞书

首先，里世界中的各种情报必须要利用“辞书”来探查，因为魔物说话是用“魔物语”，“辞书”就能将那些怪异符号变成可理解语言。

3 使者

被神明挑选出来的人，代表神明。开始时数量很少，达到一定条件后则增多。使者们的职种有指导者、战士、弓兵、魔法师、僧侣、工民等6种类，除指导者为男性其余男女共存。人物以基层人员－专家－主导者三阶段来提升等级，每个地图上只限一名。

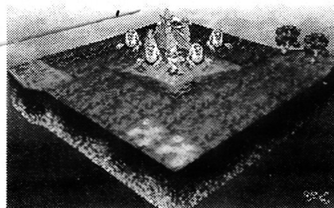
4 奇迹

神明无法与魔物直接进行战斗，却可直接干涉地上的事，是为奇迹。平常使用奇迹时，咒文是必要的。平常在里世界中，无法去发生奇迹，但若能以魔物语来唱奏咒文，则便可在里世界里使用奇迹了。一种叫做“SP”的力量是奇迹的必要条件。例如要使用效果较多的SP,此SP即为人们的信仰力。

故事简介

当大地还只有一个的时候，人们受到了神明恩惠庇荫，每日心存感激地过着日子。但曾几何时，由于人类的不断增加，使得许多人的心术不正了，并且反倒骂起神明的种种不是。

因此神明，便只留下尚有纯正之心的人们在地表上，而把那些心灵已受到污染的人们，流放到大地的里面去。当然居住在那里的人们，全不知晓建造房屋的方法，使得他们丧失了安全感及应有的繁荣，而这也正是神明的旨意，希望藉此来磨练他们，使其能够改心向上。然而事实并非如此，因为从人们不平的心里所产生出的恶魔，此时便利用了这机会，把这些人们，变本加利地教导其邪恶手段，使之成为魔物。因此，为了要支救助这些“里”世界的人们神明便从“表”世界中，挑选出代表神明的使者，欲来完成这一使命，到底能否成功呢？



地形变化和地形效果

地形对于使者们的攻防能力和移动力，会有很大影响。例如湿地、沙漠、雪原上，其移动力是变缓的，不过当然它还是会比迂回同路时来得轻松。

而若能巧妙的组合奇迹来使用，就可使地形有多样的变化。降雨就会使洼地变池塘，池塘凸起必变湿地等 。

山地を西に迂回

魔物语要靠辞书



◀以闪电打雷来破坏阻挠者的前进路线。注意不要击在木头上以防火灾。

奇迹！

▶天神门徒的指导者，不断成长便会达到最高境界。

救世主

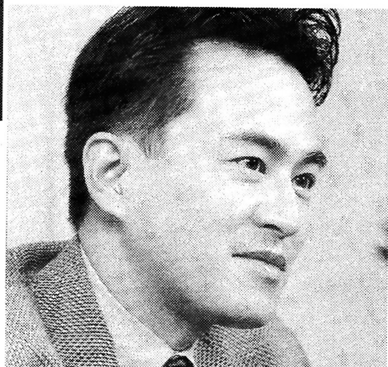
▶相对于人间的指导者，是唯一可以破坏神明的神殿的魔物。

魔物

基本上，玩家在里面将成为指导者，并去对使都的各个单位发放命令，来与魔物们进行战斗。而在破坏掉恶魔的神殿后，若能去击倒唯一拥有可破坏神明神殿力量的“魔物指导者”的话，即表示神明的胜利。另外，若能通过13个地图关卡，就可看到结束画面！

这款让玩家作为神明，与虔诚的门徒们同在表里一体的世界跟恶魔战斗的游戏，是货真价实的3D SRPG。请磨拳擦掌，准备圣战！

责任编辑/天师


▲负责音乐、电影以及 SEGA 宣传活动的 DIGI CUBE(数码方块)宣传部长黑川文雄先生，将为大家剖析 SATURN 出现百万名作的可能性。

——引爆业界的敏感话题

第一部分：发售 1,000,000 的软件，对于 SS 很困难吗？请看另外一种观点！

——首先，想请黑川先生对目前 SS 和 PS 市场发表一下感想。

整个游戏市场似乎有一种说不出的“闭塞感”。放眼当今的游戏业界，遭淘汰的软体制作公司已经开始逐一地出现，而一些花了大笔钞票的游戏，销售的成绩甚至连 3、5 万套也都还不到。另外，我个人觉得并不太好的“大作主义”趋势，也使得一般人都误认为只在花大笔钞票才能制作出所谓的大作或是赚钱的游戏。当然，在动用大量人力物力的情形下，确实也能做出一些品质很高的游戏。不过，对于各项条件都不足的小公司来说，由于他们也都想要仿效大公司的作法，因此在某一种程度上来说，他们会背离玩家们所给予的期望，而朝向金钱主义的方向去制作游戏。于是，在这种恶性循环下，玩家在现有的游戏市场上已经很难看到一款不是以金钱挂帅的游戏了（天语：例如格斗铁人制作的“御意见无用”、JSBA 全日本花式滑雪协会强力推荐的“SSS”等极少数游戏就不是)。平心而论，目前 PS 主机的销售成绩确是比较好，不过如果仔细去看的话就会发现，软体会大卖的就只有史克威尔、南梦宫、SCE 等少数几家公司。这种资源分配不均的情形如果继续持续下去，那么整个游戏的发展方向将会跟着偏向某个方面。严重的话，最后整个游戏界将会产生无法突破的停滞现象。相信这应该不是玩家们所乐意见到的。

——和音乐以及电影这类的产业相比，黑川先生认为游戏产业的地位目前已达到什么程度？

目前的游戏产业，说真的已经是一个不可以小看的庞大事业了。事实上，这一点可以从电视上所做的广告以及游戏厂商所投注的大量资金看出。不过，在认知度方面，游戏产业则仍有待加强。例如，当你随便在路上抓个人来问他说，是否知道坂口博信或是“樱花大战”这些名词时，相信有许多人会回答说：“那是什么？”然而，如果你问说，知不知“异形”这部电影，相信即使没有看过的人也会回答说：“知道。”那么为什么会有这样的差异呢？这就是宣传工作还做得不够的缘故。事实上，以目前的现状而言，只要制作出好游戏就会大卖的时代已经结束，游戏制作厂商必须要创造出高附加价值的游戏以及做大力的宣传才有可能会成功。以 SCE 为例，该公司在 3 年前的电玩界还只是个默默无闻的公司，然而在经过了该公司多方努力的经营下，目前在气势上却早已超越电玩界的许多其他大厂。而这都要归功于该公司的行销以及宣传策略成功，所以最后才会有这种结果。

——那么对于去年曾经大卖的软件，黑川先生有什么看法？

与其说是拿过去的实绩来吸引消费者，倒不如说是一般的消费者有偏向某方面游戏的喜好。例如，东方人就比较喜好 RPG 之类的游戏，而西方人就比较偏向运动类的游戏。因此，游戏制作厂商必须要了解消费者的需求，如此才能让推出的游戏软件有很好的销售成绩。

——以目前的 SATURN 市场而言，要如何才能产生一款销售量超过百万的名作软件呢？

目前的 SEGA 似乎给人一种在原地打转的感觉。虽然该公司也开始利用电视广告来做宣传，不过由于该公司本身在同时间内有多部游戏在进行制作。因此，进行广告宣传时，往往会为了照顾到所有的游戏，而将广告的预算费用分开来使用。如果 SEGA 公司能够改进这一点的话，那么则可能产生一款百万名作。


▲这游戏再怎么棒，没有史氏铺天盖地般的电视广告，不知如何？就这一点，包括世嘉在内，许多厂家都做的不够。

* *

第二部分：不能说风就是雨。对于世嘉新主机不妨先认为没这回事！

自任天堂™ 出道 GAME 界以来，SEGA 即参入家用机竞争至今。在机厅中世嘉给人的感觉是怎么看也不像是一间日本的厂家，很外国化，确切的说应是——美国化，这也许就是为何 SEGA 在家用机上老是“不太得人心”的原因吧？但笔者个人认为这样更好一点。已经是 98 年了，关于世嘉新机种 SEGA 64 的各种消息也越来越多，堪称应有尽有、无奇不有，令人眼花缭乱，超越 MODEL3 是小，连即将发售的四大游戏竟也都有确定。不过，有土星先前的教训在，这方面还是保守一点的好。据 SEGA ENTERPRISES,LTD 介绍，目前其仍将土星做为主力机种，对于新世代机，因开发周期之长超乎想像，与日电 NEC 的合作，如 PCX2 芯片组等小道消息，SEGA 一直不予承认。玩家上网查查吧！



A Revolution in Technology http://www.powervr.com/html/revolution_in_tech.htm
PowerVR(PCX2) http://www.3dgaming.com:8080/fps/nec/pcx2.html

责任编辑/天师

太空战士

国语登场
亲切异常

今作是一款模仿 SQUARE《FF》系列的 RPG 游戏，虽然“模仿”二字听起来总有一些贬意的味道，但中文游戏仍是广大玩家所日夜期盼的。

顺便提一句，笔者并不赞同玩外文 RPG 就根本玩不到游戏本质的说法，可是中文游戏所带给国人的亲切感确是万万无法替代的。

BARVER BATTLE SAGA
太空戰士
魔法戰士

MD	厂商:不明	类型:RPG
	容量: 16M	

一款能够被国人看懂的 RPG 游戏，MD 玩家的首选佳作！

一天，主角提姆因偷看了父亲藏在地下室的笔记本而被痛骂。这时母亲来了，父亲只好退居二线（……），母亲通知提姆，村里正在举行选拔第一勇士的庆典活动，要提姆也参加。

出家门，先在村中逛逛，上方屋中的婶婶告诉提姆快去祭台，庆典活动马上就要开始了。来到祭台，长老宣布最先拿到琉璃之泪的人就是今年的第一勇士，并告诉大家绝不允许进入禁忌洞窟。出右边的村口进入森林，先干掉几个小兵，然后来到一棵大树下，接受了树精的考验后得到琉璃之泪。在回村的路上，提姆遇上了霸道的赫摩一伙，他不由分说抢走了琉璃之泪并走入了禁忌洞窟，然后又走上了一个类似于传送台的东西，在一道白光中消失了。他的同伙干脆将错就错，告诉长老提姆杀了赫摩。当提姆丢失了琉璃之泪，正沮丧地回到村里时，更恐怖的事发生了——被父亲逐出了村子。从此主角提姆就开始了他的冒险生涯。

一路前行来到欧维市，一个小孩告诉提姆道具屋后面是他的秘密基地，调查一下，发现了万能之药（价值 500G，如果卖了是一笔不小的财富）。村长的邻居塔克报怨说晚上总是听见一个女孩在哭，吵得他睡不好觉。在旅店中住宿后，果然听到了女孩的哭声。第二天再去找塔克，他说那声音是从市长家地下室发出的。来到市长家，试着进入地下室，但入口是堵死的，根本进不去。去找刚才那个小孩，他告诉提姆市长家的窗户通向地下室。调查窗户，里面果然关着一个女孩，她叫雪儿，她说魔族要市长交出一个女孩，他为了保全自己的女儿，就把她关在这里准备交给魔族。去找市长讲理，他自知理亏，便订出一条两全之计：把风舞草的种子放在雪儿身上，让她沿途撒下，然后根据风舞草留下的痕迹追赶魔族。第二天提姆马上起程，将两个魔族士兵消灭后救下雪儿。不好，好象有人过来了，赶快躲起来。原来是魔王亲自驾到，不过他看到没有人后就离开了，否则真是凶多吉少。魔王离开后，雪儿告诉提姆她正在寻找母亲，正好提姆也在旅行，就搭个伴儿吧。



▶采用传统的四角色制，只是名字听起来有一种不伦不类的感觉。

回欧维市见村长得 1000G 后，两人根据路标向克鲁兹国前进。半途遇上两个魔族士兵正在欺负一位少女，干掉他们后，救下这位少女。可是现在她中了毒，人事不省。这时来了位叫西农的隐士，他说解这种毒需要北方原色森林的三只彩蝶。两人来到森林，找齐三只彩蝶后交给西农，西农用它们医好了少女。原来她名叫克莉亚，是出来玩的，但却遇上了魔族，现在必须马上回家了。

两人继续西行，穿过山洞来到了克鲁兹国，在大门口有两个士兵把克莉亚抓了进去。看来一场恶战在所难免了，可是进了城却什么也没发生（真该死，害得本人白白浪费了许多回复液）。入城拜见国王，当两人得知克莉亚就是公主时，着实被吓了一跳（哪有公主整天往外跑的）。这时，萨克帝国的使者爱尔夏求见。他说魔族为了统治世界，要得到四个国家守护神殿的琐片，现在魔族已经开始进攻月之神殿，建议国王马上取出月之琐片免得被魔族抢走。克鲁兹国因损失了许多士兵，无力抵抗，国王便委托提姆等人去取琐片，这时克莉亚也加入了队伍。根据路标，众人进入了月之神殿，在开亮了六个月形开关后，中间的大门打开了。进入大门，发现魔族竟然抢先了一步，毁掉了神像。三人击败魔族，总算是拿到了月之琐片。回城复命，国告诉大家由于神像被毁，国家将要出现大乱子，需要伽利安国的建筑师来修复，并交给克莉亚一封信要她带给伽利安王。

北行来到伽利安国，进入王宫，把信交给国王，国王说建筑师不在这儿，而在义米尔市。这时，令人讨厌的爱尔夏来了，他又要求国王取出琐片，但这次遭到了拒绝。爱尔夏走后，国王让大家先睡一觉，第二天派人送大家去义米尔市。在旅馆住宿一夜，第二天士兵来报告说王城已被电磁网围住，不能送大家去义米尔市了。

出城往西来到麻内村，刚一进村就遇上了扒手，他把雪儿的项链偷走了。往南走，在一个山洞中找到了小偷（在山洞中右边那个堵死的路口可以找到隐藏魔法水之精灵），而她还偷了魔王女儿露西亚的东西，正被她追杀。当雪儿向露西亚要项链时，她不但不给，反而要杀死雪儿，项链也没要回来。回到麻内村，三人向义米尔市进发。真不凑巧，尼卡鲁火山正好在这时候爆发，把道路封死了。无奈只好再次返回麻内村，从村人口中得知火山中的冰龙可以打通道路。来到村长家，村长正好也在为这件事发愁，便委托三人去找冰龙。进入北面的尼卡鲁火山，找到冰龙，可还没等众人发话，它就向众人索要它的蛋，等众人明白过来时，冰龙已经发起攻击了。无奈将其击败，提姆向它说明来意后，冰龙答应只要找回它的蛋便可帮助众人修路。继续向北，大家找到了偷蛋的魔族，轻松将其击败后得到冰龙的蛋。将它还给冰龙，只见蛋裂开了，里面生出另一个冰龙（刚出生的孩子就跟父亲一样大，真是不可思议）。冰龙实现了自己的诺言，帮助大家修好了路，却耗尽了全部力量，变成了一个魔法——冰龙。回村见村长，可得 10000G。走东面的出口来到义米尔市，市里有个女孩叫圆，她请提姆送一封情书给介，这里有两个选择：第一是照她的话去做，事成之后可得 5000G。第二是把信交给她的情敌光，她会把自己给介的情书和伪造的圆给介的绝交信一并交给提姆，完成任务后可得＋HP 上限的宝物原始肉。OK，钱乃身外之物，当然是选第二种方法了。在广场中见到了受伤的克莉亚，她被人抓了起来，正准备处死。对了，正事还没办呢，赶紧找到建筑师西欧，他正要到遗迹中去取些资料，叫大家随后跟来。来到北方的遗迹，打开几个机关后进入基地，在基地西南角找到西欧。他要提姆去地下室打开一个机关，提姆打开开关后（地下室入

口在东南角，开关在地下室的西北角），听见西欧发出一声惨叫。不好，肯定出事了。当众人赶回去时，看见电脑屏幕上出现了一个头像。他说他叫爱因死躺（真难听，好象应该是爱因斯坦才对），世上只有他才能修复神像（看来这电脑是个超级自大狂），但它的两个机器人都没有能量，需要找两节电池来。出了基地，正好赶上给露西亚行刑，就在行刑的一刹那，也不知从哪跑来两个魔族把她给劫走了。走西边的出口来到沙漠，正好碰见露西亚，两句话不投机动起手来，将其击败后（此战极为艰难，最好先用基地宝箱中的死神之眼吓死一个小兵，如失败就按 RESET 多来几次再合力干掉另一个，再打她就不难了），终于抢回了雪儿丢失已久的项链。继续西行，在一个小村落中找到了电池，但村里人说这是“太阳神石”。就是不给。找到村长，他说只要打败沙虫便可把“太阳神石”送给大家。于东北角的旋涡中找到沙虫，消灭它后再去找村长即可得到电池。回到遗迹，将电池装在两个机器人身上，其中一个去修复神像，另一个去解开电磁网，这样两个任务都完成了。临走时，爱因死躺还送给大家一个可随时和他联系的 GSM 通讯器（按 C 键可听到一些攻关提示，不过大多数都没什么用）。



▶怀旧的MD画面，虽然现在看是很粗糙的，但仍有一种发自内心的亲切感。

回到伽利安国，魔族竟然侵入了宫殿，幸亏萨克帝国的副将雷及时赶到，干掉了它们。伽利安王经过深思熟虑，终于决定让大家去取日之锁片并给大家施了魔法，以防止进入日之神殿带来的伤害。众人来到神殿，正欲进入结界取出锁片时，突然有个魔族冲出来击毁了焰之石，愤怒的众人合力消灭了魔族，但没有焰之石就无法突破结界，究竟该怎么办呢?这时雪儿向结界走去，怎么，她要送死吗?不，奇迹发生了，雪儿竟然毫无损伤地突破了结界并顺利拿到了日之琐片。回到伽利安国，使者爱尔夏说要在萨克帝国召开一个会议，让各国派一个代表参加，国王马上同意了他的要求并派提姆代表伽利安国参加会议。

从右边的出口出去，大家坐船来到了另一个大陆，遇到了萨克帝国的将军柏瑟芬，她让众人先休息一夜，第二天送大家去萨克帝国。但是第二天有毒气弥漫全村，启动了村里的警报系统，封住了大门。没办法，既然无法出去，那就先在村里逛逛吧。在村中见到了隐士西农（他竟然从克鲁兹国跑到这里来了），他正在配制解药，但是还缺少雷兽之角。来到村东头的研究室，不过大门装的是密码锁）打不开。再去村西头，柏瑟芬告诉提姆密码是＊＊＊＊＊。用密码打开研究室的门，在内部找到雷兽，只见它正要吃一个研究员，众人赶快上前搭救，击败它后得到雷兽之角。继续向深处前进，在一间屋子里干掉魔族士兵，关闭了警报系统。回村找西农，服下解药后村人送给大家可以在高空飞翔的天空之羽。

四人告别了安格勒镇，向萨克帝国前进。不料半途遇上了魔王，他已经知道了雪儿可以轻松破除结界这件事，为了阻止众人再拿到琐片，前来杀掉雪儿。魔王发出了魔法，雪儿眼急手快，躲开了，结果提姆反倒成了替死鬼。众人想合力击退魔王，但只几回合就全部被击败（真是一群没用的家伙）。无奈跳下悬崖，利用天空之羽安全着陆后，大家把提姆抬到另一个女人家中。她说提姆的伤势很严重，只有命之女神才能救她。进入北方的森林，在西北角的一个山洞里找到了命之女神。她和以前的那个冰龙一样，不分青红皂白先出手伤人，然后等大家说明来意后又开始诉苦。原来这几天萨克军营的人总是抓精灵来吃，命之女神错把大家当成了军营的人，她答应只要能说服萨克军营的人不再吃精灵就可以帮助救人。来到西南角的萨克军营，原来军营中了山鬼的咀咒，需要喝精灵血来止痛。回去告诉命之女神，她说解药在雪山上。来到军营北方的雪山找到解药雪参（记住，雪参只有一片叶子，别拿错了），把它给军营服下即可解开山鬼的咀咒。现在命之女神给提姆施了魔法，提姆来到了一个镜子世界，在这里突破重重困难，最后击败自己（自己很不好打，应多用攻击，会收到意想不到的效果），回到了现世。提姆复活后，命之女神送给大家精灵之笛并把自己变成了魔法供大家招唤。来到东北方的山洞，走到尽头后吹响精灵之笛唤出精灵，护送大家出了山谷。

终于来到了萨克帝国，国王在会议厅召开会议，大致内容就是尽快找齐四块琐片加以封印，免得落入魔族之手，但利日国的代表不同意，说这是阴谋，气哼哼地走了。尽管这样，国王还是要求大家走一趟，关于利日国方面他会尽力去说的。在去利日国的路上经过芙蕾村，从村人口中得知利日国是不允许平民进入的。这可怎么办?正巧赶上利日国女王要过生日，村中的一位大臣说只要提姆帮他拿到洞窟中的火龟做为女王的生日礼物，便可帮大家混进王宫。来到东方的洞窟，在其中得到火龟后交给大臣（在洞窟中有许多水晶龟，拿出去可卖钱），他又说找到了更好的礼物，火龟就不要了，至于进城的事嘛……过几天就是女王的生日，从现在起王宫对外开放，可以随便进出。

出西口来到王宫，一进门就遇上个女酒鬼，老是管大家要酒喝，还自称是古文专家，真是神精病（在王宫内仔细寻找，可发现隐藏宝物猫眼石）。来到正门，守门的卫兵说只有考取了神宫的人才能面见女王。

只好回芙蕾村考神宫了，可是考试的题目是古文，什么也看不懂，只得放弃。对了，刚才那个酒鬼不是自称古文专家吗?快去找她，她说可以帮忙，但要先给他酒喝才行。在王宫中花 10000G 从一个老太太手中买到酒（真贵，八成是被宰了一刀），交给那个酒鬼后，她翻译了刚才的古文，内容是交换灵魂。在芙蕾村图书馆中得知移魂大法在塔塔森林中可以找到。根据路标来到塔塔森林，捉到冰蝉交给酒鬼（在森林底层打败炎魔可得炎魔法术，亦可不打），她与雪儿换身后轻松地答出题目。

来到王宫面见女王，女王根据项链一下就认出了雪儿。原来雪儿是女王妹妹桑妮斯的女儿，桑妮斯由于遇到了次元结界的薄弱期而被传送到魔大陆，在那与魔王结婚生下了雪儿……正聊着天，忽然传来战报:魔族进攻风之神殿。看来又要大干一场了，进入神殿，当众人正要取出风之锁片时，萨克帝国的军队赶到。

终于，他们露出了本来面目。原来这一切都是萨克帝国搞的鬼，他们为了统治世界，要得到四块琐片来启动一个叫巴贝尔的太空船，它能打下一种能量弹，威力足以将世界摧毁。现在他们绑架了桑妮丝，逼迫雪儿交出所有的琐片，雪儿只得照做。萨克帝国的副将雷早就看不下去了，但是他刚想反抗，就大叫一声晕倒在地。这时柏瑟芬也来了，要到萨克帝国的生化工厂去取雷的记忆晶片。来到生化工厂，打败怪物后得到晶片。与此同时，太空城巴贝尔升上天空，紧接着萨克帝国派兵统治了世界。结束了吗?不，还没有。

两年后，大家忽然想起了爱因死躺，来到遗迹找到这个自大狂，他说必须把大家传送到巴贝尔的内部才能将其消灭。结果传送失败了，原因是他还无法操纵反物质原子，只有他的弟弟爱迪生才会这项技术，他在魔大陆。

大家通过传送台来到了魔大陆，刚站稳了脚根就被当作反乱分子抓了起来。这时提姆的死对头赫摩出现，救出了大家。赫摩告诉大家要找到爱迪生必须先去拿山暮遗迹的钥匙，钥匙在魔王手中，他被关在魔王城堡里。赫摩把大家带向魔王城的秘门后告辞。

进入城堡，大家见到了露西亚，她为了救魔王答应与众人合作。在城堡内杀掉看守，救出魔王，失散了十几年的父女终于相见，真是百感交集。这时巴贝尔又要发射能量弹了，目标是提姆等人，现在的任务是……赶快逃跑!瞬间，魔王城堡化为了灰烬，而大家正好幸免于难。回到秘道，在其中整顿一番后，就开始出发寻找爱迪生了（动作真慢）。

出山洞口北上，然后进右边的门，突破重重险阻后终于见到了爱迪生（其中的机关是按顺序排列的，进门的瞬间给出了顺序，其中最后一个机关比较麻烦，现公布如下：925 673 148）。这个爱迪生也是个自大狂（不愧是兄弟）在一通吹嘘声中完成了与爱因死躺的连线。可现在爱迪的能量不够，需要琉璃树海内的增幅器。

出山暮遗迹向东来到一个村子，再向西就是琉璃树海，在其中制服了圣骑士后得到增幅器（这里有许多终极装备和有用的魔法，要仔细寻找），将它交予爱迪生。

众人终于被传送到巴贝尔上（这个迷宫有多种走法，笔者的走法是左下→左上→左下→左上，然后进入下边的门），与萨克帝国展开了生死决战，经过两场恶战后，终于消灭了巴贝尔，世界也恢复了和平。

至于结局嘛……哈哈哈哈，实在是很有意思，请大家慢慢地欣赏吧。

文：邱康达　　责编：PERFECT



火炎之纹章Ⅱ
～圣战的系谱～

锁定隐藏 独家评析

一款相当超值的模拟巨作，笔者个人认为它绝对可称是众多同类游戏中的佼佼者！"火炎纹章"系列之所以能有如此霸道的走势，当然与其独特的隐藏内容密切相关。真是不可思议，这款迷倒无数玩家的游戏到底有着多大的魅力呢？

SFC	厂商:NINTENDO	类型:SLG
	容量:32M	编号:32032



究极攻略——将复杂背景后的隐秘情节逐一披露

【第一章・精灵の森の少女】

●**勇者之斧**　在本章版图中间有片大湖，湖西有一狭长半岛，在マーファ城收复之后，让斧骑士レックス手持铁斧てつのね来到半岛顶端待机，便可得到一回合攻击2次的勇者之斧ようれやのわの，这是斧战士的最佳兵器，一定要得到。

●**女剑客アイラ**　在攻打ヴェノア城时，敌群中有一女剑客アイラ、十分骁勇，千万不要将其击毙，应先占领ヴェノア城，再由シグルド王子上前与其相谈，便会有仲间アイラ加入王子部队，成为我方一绝对主力。

●**神弓手ジヤムカ**　本章最初神弓手ジヤムカ会与我方为敌，但如让エーテイッ和其相谈，便会使其加入我方，其人是一位不可多得的人材。

【第二章・アゲストリアの动乱】

●**斗技王**　如在本章斗技场中战胜7场，剑士ホリン便会加入。

●**亚当的好运**　ハイライン城南边的半岛尖端处让无恋人状态的亚当アーダン来到尖端待机，会拾到宝物ついばきリング，装备后可增加追击这项个人技巧。

●**无聊对话**　在アンフォニー城制压战中让王子这种机动力部队来到エバンス城北面山道中士兵右侧待机，会见士兵自信自语。

●**骑士ベオウルフ的雇佣**　作为敌人的雇佣骑士ベォウルフ，可由王子シグルト上前相谈，再用1万金将其高价雇佣说服（ペォウルフ真是一个具有经济头脑的人啊）

●**飞马骑士**　如让风之魔导士レヴイン上前与飞马骑士フェリ一相谈，便会使フェリ一投靠我方。

【第三章・狮子王エルトツヤリ】

●**朋友的离去**　本章初ディアドラ会被抓走，而在下章初キエアン、エスリン和フイン三人也会离队，因而应在本章初把ディアドラ的装备（除一加血魔杖外）和キェアン、エスリン、フイン的所有装备在中古屋买去，以便让其他人购买使用。

●**狮子王エルトツヤリ**　对于现在王子部队的实力要击败狮子王エルトツヤリ会十分困难，其实只要让其妹妹テケツス和其相谈便会使其退却，并可得到一把吸血剑。

【第四章・空に舞う】

●**三角恋爱**　本章一开初便让フェリ一和ツルヴイア走到一起，她俩便会因利文レヴイン而发生口角。

●**级风之魔导王**　当シレジア城被我方夺回后，让风之魔导士利文レヴイン入城，便会从其母亲处得到一本级风之魔导王。

●**守护之剑**　让舞蹈家西尔维亚シルヴイア进入右上方往下数第二个村庄，应村民请求跳回次舞后，便会得到一把守护之剑まもりの剑，其效果为DEF+7。

【第五章　命运の扉】

●**亚当的感慨**　让亚当アーダン从ザクリン城走到南边山崖尖端左侧一格待机，这时会发生恋爱关系，角色能力上升，SKL+5。

●**断残的圣剑**　最初会有一带着★级断剑的老者，（实为王子的父亲）向我方奔来，应立即派一批主力上前营救，并让シグルド王子与其相谈，便可得到这把断残的圣剑，可花五万元修复。

【第六章　光をつぐもの】

●**斧之兄弟**　ヨハン和ヨハルヴア两兄弟都倾心于女剑士ラクチエ，可让ラクチエ说贩伍意一人成为伙伴，两人都是以斧作为兵器，不过ヨハン是斧骑士，机动力较高，而ヨハルヴア为斧战士，机动力较低但能力较高，具体说服那位，就看个人的喜好了。

【第七章　砂漠をこえて】

●**舞女リーン**　当ダーナ城收复后，可由黑骑士アイス进城救出被囚于城中的舞女リーン，使其加入我方。

●**光之魔导士ライニー**　光之魔导士ライニ一可由其兄长アーサ一说服，但注意千万不要让其逃回アルスタ一城。

【第八章　龙骑士】

●**神弓手ファバル**　弓手ファバル可由其妹盗贼パティ

说服，其人能力极高，而且是唯一能使用神圣弓之人。

【第九章　谁がために】

●飞龙骑士的加入　当持有★级圣枪的飞龙骑士アルテナ第一次出城时由リーフ上前相谈，アルテナ会回城，当其二度出城后可由セリス王子说得。

●重装将军ハンニバル和魔道士コーブル　先用主力四人将ハンニバル将军围住，救出其养子コープル后再由コーブル说服将军加入我方队伍，切记在此之前不可占领カパトキア城。

●飞马的心得　飞马フェミナ进入左上角村落群中最左下方的村里可使 DEF＋3。

●エリア的离去　下章初エリア会被抓走，可在本章末将其装备卖去。

【第十章　光と暗と】

●恶魔级的魔导士　在攻打ミレトス城时，在城口有持★级电和黑暗魔法的魔导士イシェタル和エリウス两人守护，此二人十分强大，特别是持有黑龙魔法的エリウス（其实他就是本节目的最终首脑），强大得可用恐怖来形容（有兴趣可调查其能力和系谱图），如处在二人攻击范围内，让其首先发难，九成会损一猛将，要使二人退却的最简单方法有三种①人人都会的一种，让其杀死我方一人便会自行退却；②让王子セリス在舞女リーン的配合下，一次击毙守城魔导师，并占领ミレトス城；③在舞女リーン配合下其主力击退电之魔导士イシエタル。

●持圣剑的老者　在进攻シコルフイ城战役中，右上方有一司祭パルマーク，如果直接调查他不会发现什么，其实セリス王子的圣剑便在他身上，一定要在敌人杀害他之前，让セリス王子上前与其相谈，便会得到圣剑ティルフイング，此剑对付本章最后首脑アルウイス皇帝十分管用。

【终章　最后の圣战】

●失去记忆的エリア　被抓走的エリア已被敌人洗脑、失去记忆，会向我部队猛烈攻击，千万不要杀死她，可让セリス王子上前与之相谈，再杀死控制エリア的黑暗司祭マンフロイ，占领ヴエルトマー城，再由セリス王子上前二度与エリア相谈，便可使其清醒过来，回到我方。

●究极光龙魔导王ナーガ　经过几十个小时的努力，终于要面对最终首领アルヴイス皇帝之子エリウス，エリウス不但能力惊人，还持有究极黑暗魔法，暗龙之术。即使是持有各种神圣兵器的圣战士轮翻攻击也只能使其每次损其 1—6 个血格，对于在城上不断加血且拥有 80 血格的黑暗之子エリウス，一切攻击都显得十分无力，其实让エリア进入ヴエルトマー城，用サークレット打开禁锢的封印，便会得到传说中的究极光龙之魔导王ナーガ，这正是黑暗之子エリウス的克星，在光与暗，正义与邪恶的两条魔龙交战中，2—3 个回合便可将エリウス轻松击毙，接下来便可慢慢欣赏结局画面和自己的战绩了。



心得体会——经验与技巧地高度浓缩

1. 在每章初，攻下某城池以后，强劲敌人出现或加入了新伙伴，往往在队友间会有对话的指令（在部队总表中有表示），这时一定要完成对话，将会得到某些提示或增加个人能力或得到新的装备包括某些★级装备。

2. 游戏中同时按住 L＋R＋START＋SELECT 四键不放可自动反回退出游戏，取回记录，可避免关机。

3. 在城中斗技场训练时，如战斗失败或提升的能力值不理想，可取回记录，先换一人训练，再让先前一人去训练，会发生改变，要有耐心。

4. 本游戏中拥有回复系魔力的魔导士升级可十分容易，方法多种，最简单可在攻下 最后一城不急着占领过版，而让此类魔导士不断使用回城术，几章下来便可使所有此类魔导士升为顶级段位。

5. 注意盗贼培养，应給其装备魔法剑，让其远程杀敌，可使升级和盗窃更容易，转职后的盗贼实为一、二线的战斗好手，建议让某些章节出现的可直接提升 1 段位的村民全由盗贼营救，让其快速转职。

6. 注意应用舞女，她能使我方部队行动 2 个回合，战斗时不可让其太拖后，以免机动力不足，难以到达队友身边，建议給其装备机动力加 3 的戒指。

7. 第五章后，二代主人公会出现，所有人物和装备将发生变化，应在第五章结束前如把某些特殊武器和魔杖，依血缘关系适当调整，可使其相关的下一代提前拥有这些装备，大大降低游戏难度，例如可在第五章末把勇者之剑，断甲之剑装备在女剑士アイラ身上，这样在第六章初，其女ラクチエ便拥有这两件利器。

8. 对于魔力强大的敌人可用封魔杖将其魔力封住。

9. 战时应注意队友之间的关系，如让恋人或有血缘关系的两人，并排一起便会使出必杀一击。

10. 游戏最后是以攻略，经验生存，战斗四个方面来评价的，如想获得较高的综合评价值，应在游戏中注意减少整个作战的用时，提高整体部队的段位，减少部队的牺牲章，以及提高每人作战记律中的胜利比率，其中应注意的是作战胜败记律，这是最难得到高分的，游戏中是以每回合战斗双方损血多少来判定胜负的，且如遭受敌人攻击不能反击也算我们失败，因而应特别注意敌人的过程攻击部队，注意保护己方不能反击的伙伴，可别让这一项降低你的整体得分哟！

总之，此游戏可算一部经典 SLG 大作，无论从画面、音乐、作战系统和情节都是上乘之选，跨越两代的恩仇，华丽的必杀技，丰富的武器、魔法，都会使每个 SLG 迷陶醉其中，让我们高举圣剑，率领众神圣之战士出征吧！

文：朱海春　　责编：PERFECT



风来的西林

——月影村的怪物——

浪人西林登场 G B

《风来的西林》是出自中村光一旗下最有影响力的作品，抛开画面等因素不提，单从游戏的可玩性上讲，这次在 GB 上的出演可谓毫不逊色。为了配合这部好作品，毛云同学的稿件更是雪中送炭。的确，一篇与玩家对口的好攻略可说是最最实用的了。

GB　厂商:CHUNSOFT　类型:A・RPG　容量:4M



文章详实全面，是 GB 版“风来西林”玩家的最佳搭档

情 节 简 介

这一次，浪人西林随着同伴**コッパ**来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民，而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。每年它都要来村里抓走一名村民，今年轮到了少女**フミ**。村民们虽悲愤之极，但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年**ナギ**挺身而出，只身前往魔窟营救**フミ**，但不幸也落入魔掌。在村民的央求下，西林决定前往怪物所在的巢穴营救**ナギ**、**フミ**还有同伴**コッパ**，并除去这个作恶多端的怪物。责任重大，他能否成功完成任务就看玩家你的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次：第一次是至第 10 层救出少年**ナギ**，第二次至“龙之颚”救回**コッパ**，第三次则进入“龙之颚”至顶层“魔窟”打倒**オロチ**救出**フミ**。

操 作 篇

一、标题画面

にっきをつくる　写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名，默认值为西林**シレフ**。选择游戏难度：**やさしい**简单、**ふつう**中等、**むずかしい**困难若为旧日记则选择**ふうらいにっき**（风来的日记）1～3，即三档记录。

にっきをうつす　日记拷贝
にっきをけす　消除日记
ほうけんにでる　继续冒险
なまえをかえる　更换姓名
かいそう　回顾日记的最后一段
ばんづけ/パスワード　排行榜/密码

●注：密码在通关后可取得，用于参加 CHUNSOFT 活动，对国内玩家恐怕无用，而且也早已过期了！

フェイのもんだい（共 100 题）问题

开动脑筋，解决难题，你能达成多少呢？

二、基本操作法：

十字键：主人公的移动，道具的选择
选择键（SELECT）：在迷宫内有效，看地图，但只显示已探索区域
START 键：按一下，而后用十字键选择攻击方向
A 键：攻击，决定道具的使用
B 键：调出指令栏，取消上次操作
十字键＋B 键：快速移动
十字键＋START 键：抄近道，在被怪物包围前尽快脱出房间
A 键＋B 键：快速回复体力，但仍计算回合数，消耗满腹度
A 键＋选择键：发射弓箭（先装备后使用）

三、指令栏及主人公状态表示

おかね　金钱
とうたつちてん　到达地点（上次冒险）
けんのつよさ　剑的强度（已装备的）
たてのつよさ　盾的强度（已装备的）
ちから　力量，表现为攻击的效果
けいけんち　经验值（离下次升级）
HP　体力
レベル　水平（每次上升都会增加 HP）
まんぷくど　满腹度（每 10 回合减 1%）
どうぐ　道具（用 START 键可整理道具）：

ふる、**のむ**、**よむ**、**うつ**、**いれる**，都可理解作“使用道具”，只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。

そうび　装备（共武器，盾、弓箭、腕轮四大类）
みる　看，针对**つほ**（壶）使用，即检查壶内道具
なける　投掷道具，针对不同道具，效果不一，详见后文
おく　放下道具，相对于投掷文明多了，且不损坏道具
せつめい　道具效果说明，对未识别道具无效
なまえ　为未识别道具取名

注：装备类道具前可能有三种标记：骷髅：受诅咒，一旦装备很难卸下；E：已装备；＊：效果不明，装备后才显示。

あしもと　脚下

当道具档已满及其它情况下，位于道具所处位置上时可使用：

ひろう：捡起　**こうかん**：与身上道具相交换

其余同前

おわる　中断（结束此次冒险）

四、迷宫内各要素

墙壁：投掷物、弓箭、法术无法通过
泉水：投掷物、弓箭、法术可飞越其上
机关（**ワナ**）：各种用来阻止西林的陷阱，可分为四大类：
a．直接损伤体力类：地雷、毒箭（力量下降）、落石
b．限制行动类：活动地板（掉入下一层）、夹板（不能移动）等
c．使道具发生变化类：大水（盾—1），尿（饭团子变馊）等
d．其它类：有解除装备，警报等
阶梯：前往下一层，地图上显示为方框
主人公：地图上为黑点
敌：地图上为圆圈
道具：地图上为十字标记，共分为九大类，即：
剑、盾、腕轮、弓箭、药草、书卷、手杖、壶、饭团子
商店：在选择中等或困难，难度后于迷宫内出现，但并非每回都能碰上，所出售道具也不确定，要是运气好，可有不少收获。

五、月影村

月影村前后共七间建筑物，分别为：

村长的家：位于村东北角，西林就是从这儿得知少女**フミ**被怪物**オロチ**抓走的消息。

フミ的家：位于村东南角，现在家里只剩下可怜的老父亲，去安慰一下吧。

鸣叫龙神社：从村中的阶梯到达，是神主的住所，在游戏的开始若不知道如何操作，他会教你，也是情节发展的一个重要地点。

食宿处：村西北角，西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发，不过道具么……

仓库：村正面，**クヨウ**山卡入口处。在故事发展中村民会为你建造，用

来存放冒险结束带回的道具。

六、人物简介

フミ：月影村少女，故事就是围绕如何营救她而展开的。

ナギ：村长的孙子，也是**フミ**的好伙伴。

コッパ：西林的同伴，一只会讲人话的神奇动物。

ケャキ：是西林在月影村结识的温柔姑娘。

ヨシゾウタ：也是个旅行者，给西林不少帮助，似乎是个乐师。

バシリのゴン：鸣叫龙神社的伙计，一些闲杂的事都由他处理（也就是个扫地的）。

神主：鸣叫龙神社主持，年纪相当大，知道不少的事。

冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点，仔细听着在座的各位：

●每次出发，主人公 level 都只有 1，所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫，即使是同一次，各层的形状都会改变，所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务，说到底基本上只是找到楼梯往上走（或往下走）但为了以后能从容应付更强大的敌人还是多杀敌，找宝物为好。

●迷宫内采用回合制（但也不是你拍一，我拍一，而是同时动），无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合，所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具，则只显示道具名称而不捡起，另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定，必须尽快找到饭团子，不然当满腹度降为 0 后，每一步行动都会损失体力。

浓缩精华的技巧篇

●抄近道：由于回合制的设定，使得此点尤为重要，因为敌人全都如此，你若不抄近道，就会损失一回合，等于白挨一次攻击，若敌人数目多，即使你级别再高也会一下子丧命（除非你拥有高攻击力的，同时三方向攻击的剑，且体力充沛，二者缺一不可）。

●对付弓箭手的技巧：与敌保持两格距离（同一行或列），向垂直方向走两步，即可。

●关于记录：此游戏记录的拷贝与其它不同，副本只能得到原本所处的情节，而不能得到位置，道具。即若在迷宫中中断，拷贝，副本只能从月影村出发，且道具全无。所以要想保持与原本一致，只能照下列步骤：

①前提是仓库已建造完

②冒险结束，回村，将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具。

①药草：此点至关重要。难度为困难时，营救出**フミ**后必须沿原路返回，要想让**フミ**一点伤也不受不太可能。当她受到攻击后，立刻将回复体力的药草投向她，可使其恢复。其他同伴也同样。

②杖：当使用次数为 0 时，将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具：可将差劲的武器、防具投掷向敌人，效果同弓箭。

④壶：打碎壶，取出存放在内的道具。

●购置道具：

以下介绍为偷取道具法，正派玩家可跳过此处：

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关，可拿够道具后跳下，最安全。

②利用大部屋书卷。在该层使用，使成为一个大房间，此时店主会去守住楼梯，只能打倒他，不过切记，他绝对不弱。

③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。

④利用盗贼。不过一般极难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶（**トドのつほ**）在商店内，对准墙投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。

●机关。可用道具**めぐすり**探出，若无此道具，还有办法。用武器在空挥中，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别。可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化。如果只是强度的强化，只须调难度为简单，不断反复地冒险，在得到剑 +1 或盾 +1 后立即使用，而后平安返回即可。

●合成。在得到合成壶（**こうせいのつほ**）后即可进行，将不同的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀（**ようとうかまいたち**）+2 与**ミノタウロス**斧（**おの**）+1 放入，合成为妖刀 +3，特殊能力为妖刀的三向攻击及**ミノタウロ**斧的会心一击。盾也同样。

另外，同种类杖合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成为杖。

●道具清单：

——武器——

こんほう：短刀，攻击力低下，出现率高

なかまき：长剑、攻击力为**こんほう**两倍

カタナ：浪人拿手武器

どうたぬき：天下名刀，攻击力高

つるはし：攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂

妖刀：三向攻击

じょうぶつのカマ：不死系怪物克星

ひっちゆうのけん：必中

ミノタウロスのおの：会心一击

マフジカブラ：基本攻击力最高，能力不详

ひとつめゴロシ：对独眼怪特效

ドレインバスター：对能吸收 HP 怪物特效

ドラゴンキラー：对龙系特效

——盾——

かわのたて：皮盾，防守力低下

もっこうのたて：木甲盾，防守力稍高

せいどうこうのたて：青铜盾，防守力皮盾 2 倍

てつこうのたて：铁盾，防守力较高，能用到将近 15 层左右

しゆうそうのたて：重装盾，防守力极高，但会导致满腹度、威信减少

トドのたて：防盗

ドラゴンのたて：龙盾，能有效防御龙的火炎

——腕轮（**うてわ**）——

かいしんのうてわ：会心一击出现率提高

ハラヘラスのうてわ：锁定满腹度

のろいよけのうてわ：防止受诅咒

とうしのうてわ：透视，看清迷宫内敌人及道具等位置

——杖（**つえ**）——

ふきとばしのつえ：伤敌 5 点 HP

みかわりのつえ：将敌变成西林模样 20 回合（当替死鬼）

ふういんのつえ：封印怪物特殊能力

いたみむけのつえ：使敌受到与自身同样损失

かなしばりのつえ：定身术

——卷物——

しきべつのまさもの：识别的书卷

てんの恵みのまさもの：剑 +1

めの恵みのまさもの：盾 +1

ハワーアッフのまさもの：此层内攻击力翻倍

バクスイのまさもの：敌全体休眠，自身 2 倍速

こまつたときのまさもの：满腹度，HP 全回复，状态恢复正常

あかりのまさもの：看到全体地图、敌、宝物位置

おおへやのまさもの：大部屋卷物，使该层成为一个大房间

——药草——

やくそう：HP 回复 25 点

おときりそう：HP 回复 100 点

めぐすりそう：眼药，看出机关位置

ドラゴンそう：吐出强力火炎

——壶——

ほそんのつほ：存放道具，节省空间

トドのつほ：盗贼壶

そうさのつほ：将存放入的道具送到村中

せなかのつほ：酒壶，回复 HP，回复状态

こうせいのつほ：合成壶

●注：①存放于仓库中的壶内道具会丢失。

②投回**コッパ**后，要将难度改为中等以上（含中等）情节才会继续发展。

③每次出发前只能带一页（即 5 件）道具，多余的会丢失。



文：毛云　责编：PERFECT



国产中文游戏万花筒

甲A

FC　厂商:外星科技　类型:SLG+SPG

福州外星电脑科技有限公司新近制作的新型 SLG－SPG 游戏“甲 A”(即中国足球甲级联盟俱乐部之经营)将于春节前登场,填补了国内“甲 A”题材作品在 FC 上的空白。在游戏制作中,国内外体育科研专家以及热心的球迷都给予极大的支持与帮助,并提供了许多真实详尽的足球信息数据,使得游戏情节引人入胜,堪称“电子足球百科全书”。

游戏趣味性高,可玩性强,配合“甲 A”的精美画面和丰富多采的剧情,给玩家以全新强烈的感受。



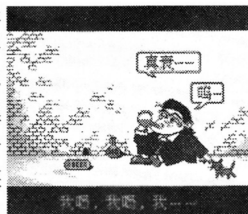
97 中国足球演绎出“甲 A”联赛一幕幕悲喜剧，四年一度的世界杯亚洲区预选赛中国家足球队的失利,让人欢喜,让人忧愁，亿万颗球迷的心在撕裂中。喊、在涕泪中郁闷、在阵痛中等待……,为何国脚们总让我们失望? 中国足球啊！你何时才能甩掉蹒跚的步履,展开双翅自由于世界足坛之列?

“狂热痴情”的球迷是你坚韧的骨骼;爱恨交融的情感是你粘稠的血液；绿茵奔跑的国脚是你灵活的躯干，这一切深成了有血有肉的“甲 A”。游戏“甲 A”,你将是一位温柔的天使用纤细柔软的手抚慰中国足球的累累伤痕;你会是一名坚强的战士用高亢的战歌激励郁闷忧伤的球迷重披战袍再入沙场；你更像是熊熊烈火将所有的灰心、悲痛和沮丧统统付之一炬，让胜利、喜悦和自豪激荡于玩家胸怀,让国人梦寐以求的世纪之梦最终实现!

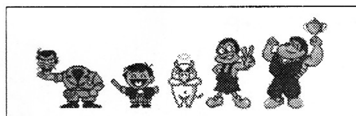
游戏开始,首先是选择球队经营的难易度。游戏中无明显的难易度选择菜单，主要通过浏览各支足球队整体概貌选择经营队伍来隐含实现的。游戏中共设计 37 支球队,既包括现在“甲 A”12 支足球俱乐部,也增设其他省市的足球俱乐部,玩家可根据所在省市及个人喜好选择一支球队作为游戏的经营主角。

一旦选择组建好球队后,开始正式经营俱乐部,冲刺“甲 A”联赛冠军宝座。进入游戏主画面便是 9 栋风格迥异的建筑迎面扑来:经理室、人事中心、转会市场、选秀大会、比赛场、6 训练中心、银行、资料库和系统系统存储,“甲 A”的红营活动就围绕这 9 个地点展开。

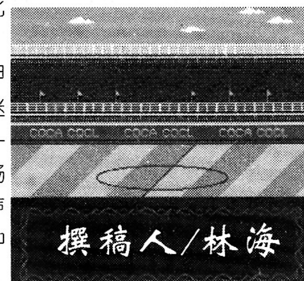
“有限的资金创造无限的财富，进而夺得联赛冠军”是该游戏的最终目的。在游戏“甲 A”经营初期,强队启动资金为 1500 万,弱队为 500—700 万，学会理财与管理是“甲 A”经营之本，如何创造出源源不断的金钱?一、票价,仅指主场比赛票房收入:票房收入大概占游戏资金来源的 80/ 1000 左右。玩家应在每年足球比赛前安排几场“友谊赛”，即可赚得大量的钞票，又能提高本队的声誉度，不过所邀请的对手越弱越好。二、赞助:财力雄厚、资金充裕的大财团和厂商会不定期对足球俱乐部进行赞助，赞助数额高低取决于球队声誉度指数，来者不拒，统统笑纳,可解燃眉之急。三、转会收入:球员技战术水平高低直接影响转会球员的价值。俱乐部中难免出现老弱病残的球员,应果断处理,尽快转成急需的建设资金。四、赌球:惊心动魄而紧张刺激的赌球游戏同样是资金来源的渠道之一。“甲 A”赌球不仅是赌钱，更是赌玩家的 IQ 高低，只有冷静观察、深思熟虑不为赌场小姐所诱惑,才可一掷千金,收益大大。五、加钱密码是……



“甲 A”经营中,不仅是玩家经营俱乐部财产的多寡,更是玩家聘请教练、训练球员、夺冠联赛的经营操作能力。玩家可在闲暇之余到“人事中心”聘请战术高、声望好的优秀教练,并有目的进行封金赏银、加官进爵的感情投资,使教练们更效忠实于俱乐部;玩家也可在每四周一次的“选秀大会”中速住晃动不停的光标来选择新秀,“猫捉老鼠”主人目不暇接,够刺激有趣!玩家在“训练场”中,不但要训练球员的防守、中场组织和射门等技战术,而且要适时进行体力的训练,技战术和体力两者兼顾,切不可偏废一方;玩家可在“转会市场”中购买理想而满意的球员来增强球队的实力,甚至于到“球探”里购买价值昂贵的球星或球王,望玩家三思而后行,不然非破产不可！玩家在重头戏——“比赛场”上,应选择技战术好且体力值高的球员作为主力阵容,至于比赛阵形和战术谋略应视其球队的整体实力。每场比赛完毕后,请玩家适时对球场进行修补,以免影响比赛成绩。



98 世界杯预选赛和 97“甲 A”联赛已硝烟散尽,我们的球迷用宽阔的胸怀包容中国足球一切的失败与不幸，你听，绿茵场上依然响彻海潮般的欢呼！掌声和鲜花将让你深深地陶醉其中……



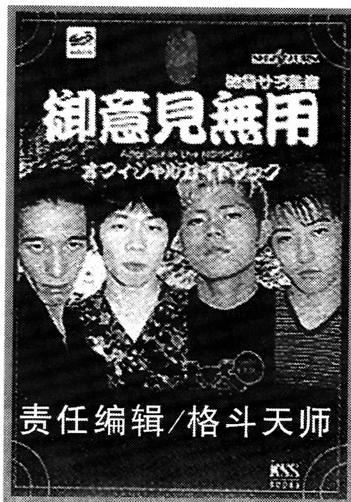
天上天下，硬派无敌——从御意见无用连续技说起

家用机进化，使得三维格斗来势汹汹，各式公司要以此证明实力，推出的游戏却总是不尽如人意。不玩游戏，就不能开发出好游戏，不知这样提法是否大家可以接受。

于是就有了“御意见无用”这样的，由若干格斗铁人（日式提法，即个中高手，且知名度大）来创意并监制的作品，为了再完美一些，又利用了名漫画家加濑淳先生的人物形象和故事，真是想得周到。

推出后即受到了少数人仕的肯定。也有些评论是“这样一只东面抄一抄，西面抄一抄，又没有什么特色的作品……”，不知东面是否 VF，西面是否 TEKKEN？依天师之见，“御意见无用”是一款集大成之作，某些方面早已胜过 VF 或是铁拳若干了。

“御”是以 VF 为本，其中包括连续技在内。这也是被迫的，如果不这样，难以想像完成后的效果。最近，格斗游戏中将对手击飞后再加以痛殴（是南梦宫铁拳系的专利吗？），很时髦，以下就将“御”中个别人物的大段连技，以及游戏中的难点总结一下，掌握后将能真正体会到三维格斗的精髓（VF 式的）。基本上，“御意见无用”是一个超越机种、机能的超级格斗经典（见笑）。当高段者熟练地操作时，相信只会有一个感觉，强劲的连续技令人兴奋。巅峰家用机格斗（手感），天上天下，硬派无敌——舍“御”其谁?!



责任编辑/格斗天师

在这里您所见的技巧，几乎都是练习模式中学不到的，它们都是经过实战总结，最大限度地利用“御”提供给我们的击飞对手后那一段时间，拼命追打对手使其滞空以求连击奏效（普通难度，无重力）。对于那些连续技不太丰富的角色本文未加以收录，读者可自行从游戏中学习（调高难度）。运用连续技时要注意掌握好节奏，连续技是由固有技组合而成，但输入固有技指令时“御”采用的是不间断一次输入完毕，并不须考虑节拍的问题，此一点必须注意。

通过练习正统 VF 式（即重实战而非表演）的“御”，我们必将重新认识三维格斗，重新领悟“三维”的意义所在。快速准确地操纵手柄按键（最好是 0137 型），以大段连技终结对手，虽然不太容易实现，但这正是 3D－FTG 的狂热之源，相信这也是一般人所无法理解和接受的。

建议键位设定（下文中同）

A:G	B:P
C:K	X:G+P
Y:P+K	Z:K+G
L:G+P+K	R:ESCAPE

●无道

↘Y・↘K・↘P・↘K

↘Y・↘K・↘K

↘Y・↓Y・→P

↓Y・→P（小二段）

→↘↓↙←X（史上第一酷技）

↙X・→→（跑过去）・X

⇓→Y（不易防技）

↘Y・↓↘→Y・→P

●交岛龙司

PP・→K・←Y・↘Y・↑P

↓↘→P・→K・↑P

⇓→Y（击飞）

↘↘X・↘X・↘X

敌仰面倒地后↘X（史上第二酷技）

←X（抢背技，全员可用此抗背）

●池袋莎拉

PPPK・←K・↓PK・↖K・↑P

→K・←K・←K・↓PK・↖K・↑P

→PK・←K・↖K

→PK・←K・↓PK・↖K

打！

●新宿 JACKY

→K・→K・→K・→K・→K・↘K

→K・→K・→K・→K・↖K

→P←K↖K（极妙三段）

Y↘P→P・→K・→K・→K・↖K（致死技）

PPP←PP↘Y・Z・K・↖K

↘↘P・←K・↖K

PPP←PP↘Y・→K・←K・↖K

↙ZKK←KK・↖K（用此技欣赏回放）

→→Z↓Z（远距牵制良技）

↘↘P→P←→→P（练习节奏）

●宫泽拳儿（肇一龙，佳作收到！）

↙E→K・↓Z・↖Z（片头重要一幕）

KK・K・K・↓Z・↖Z

→→KK・↓Z・↖Z

KK・K・K・↘K

←PP↘Y・↘K・↘P・↑P

↙Z・KKKK

KK・ZK（连环脚）

●高苍

↓↘→P・←K・←K・←K・↘K

↘P・→P・←K・←K・↘K

●铃木茂夫

打任何人都成立的得意技←K（普难）

→→P→P←→→P（练习节奏）

↓↓Y（延时）・↑P（史上第三酷技）

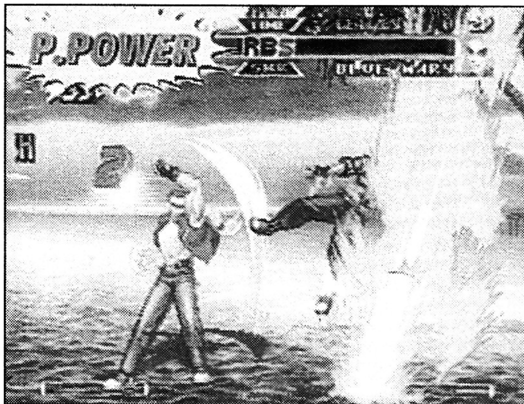
“御意见无用”是由吉领丰彦（日本格斗第一铁人兼“吉领巨人军”司令，业内大知名度的池袋莎拉）为第一监制，其水平也就是在全日本 VF3 总决赛上，作为特邀佳宾，将圈内知名高手悉数打败吧！在“御”中，他特别指定葛木亚矢这角色，并使她在无道前一关（普通难度时）封面，利用她的无赖技（其实不是，倒像是超级连续技）将初次接触到“御”的玩家打得焦头烂额。

当大家将“御意见无用”中每名角色招式练熟并打出所有的隐藏人物和模式后，就应将难度设定在 HARD 级（此难度对手已开始受身），并多与四大铁人对战，多加使用并创造连续技（但不是说将重力设定在－5 级，使对手在天上飘着下不来而随你“潇洒地”用“连续技”将之毙掉，只要设定在－1 级即足以将天师总结出的技法施展出来。某些情况下上面的一些招数也许打不到法定 HIT 数。在练习模式中用心体验。），如此再循环一遍，相信对于正统派三维格斗而言，您的水平实已不低，只须静等世纪末 SEGA 新主机发售（这倒可以肯定），再去钻研 VF3，无疑基础良好。（大实话。为此天师还是去了世嘉华瀚所属街机中心以体验 VF3 的手感，选用冷美人小姐，从初级到七段，以“御”之坚实基础的连续技为后盾，仅用三天达到。至于陈洛，更是一天六段，说到底还得看连续技发挥如何。修行之路远矣？）

小天天主持的高打乐园

霸王塾之饿狼 RBS

武汉华中理工大学 王梓



▲不可否认，饿狼传说系列是 SNK 的重要代表作品之一，地位不低。

“饿狼传说 REAL BOUT SPECIAL”是饿狼系列的第六作。新作，自然有新人物出场，而旧人物追加新技、旧招式更新也不在话下，更加入了四位负面人物，使角色总数达到了二十四名，快成“格斗之王”了。系统上则有较大的变化，首先是三重战线改为二重战线。笔者认为(这是笔者第一次自称“笔者”，好爽！)这样一来操作更易掌握，更能吸引新手；其次是出现了“H · POWER”，这种 POWER 可以使人物在防御对方戟时使出特定的招式直接反击，但会使能量减少，在“S · POWER”、“P · POWER”时亦可使用。各人物中以劳伦斯的“H POWER”血之螺旋(←蓄→A/C)最强，几乎到了无耻的地步；第三是前作中场外败北的噱头到消了，取而代之的是破坏墙壁后能使对方昏迷不醒。这无疑比场外败北要合理一些。但在墙即将破坏之时攻守双方突然换了位置，那么便会形势逆转，攻方落入了自己设置的陷井之中，很阴险吧！

饿狼的特点在于各种华丽的连续技。由于饿狼独特的多重战线系统，所以它的连续技比其他游戏要多一种：换线连续击。最简单的是普通对线击(一般为 C)＋必杀技。由于对线击对敌方造成的硬直时间比普通攻击大，所以能连上一些出招时间更长的必杀技，如金家藩的潜在能力“凤凰脚”(↓↙←↙→C)。这种连续技是双方不同线时用的，还有一种是双方同线时用的，一般为 B · B · →＋C · ←＋C 必杀技，可以将对方在二线之间击来击去。亦有以“A、B”开头的，如比利，还有的人物只须 B · B · →C · C 即可，如特瑞。这种连续技中以望月双角的 10HITS 连续技为最佳：B · B · →＋C · ↓↙←D · →↓↘B · (倒地时)↓＋C。值得注意的是，本作中连续技的概念扩大了。当我方以连续技击中对方后，若对方从硬直状态反击(REVERSAL)但不击中我方，而又遭到一顿毒打或是一使出就被打落，连击数将继续上升。根据这个原理，前些时候闹得很凶的特瑞无限连击(B · B · →＋C · ←＋C · ↓↙←A)×N 次是不成立的，其原因是对方中了↓↙←A 后想反击但又被第二波 B · B · →＋C · ←＋C · ↓↙←A 攻击击落了，这在对战时是没有用的。同理，东丈的无限连击(B · B · →＋C · ←＋C · ↙→B)×N 次和唐福禄的无限连击(B · B · →＋C · ←＋C · ↓↙←A)×N 次都是假的，打打电脑还可以。

想成为一代高手，掌握各种连招固然重要，但最重要的是要对所有人物的招式性能有所了解。先说说性能。在饿狼 RBS 中能用来对战的人物可分为三类：第一类是机会型，比如鲍伯。这种人物一抓信破绽就可以用恐怖的连续技来令对方信心全失。鲍伯在近身四段踢后(CCCC)可以接猴舞(→↓↘B)＋倒地攻击，如果可以玩超杀，还可以接个烈狼蹴(→←↙↓↘→ · B＋C)。与玩样角色的高手打，千万不能露出破绽。最好是破绽大的招式就不要用，除非确实能击中对方且无后疑症；第二类是特殊型，指那种有那么一两招特别强的人物，如劳伦斯，他的血之突刺(↓↘→＋C)之后可有三个后着：1、对方若也跳起，按 C 将无情地击落对手。2、对方若防守，空中近身后按→＋C 可以空中投掷。3、对方若换线或用封杀技，按↓↙←A 可以放一把飞剑弹开。不过这种招式总有一天会被参透，所以真正的高手不会用他；第三类则不同于以上两类，但综合实力强，十分稳健，如特瑞，这种角色是很难对付的。

关于招式，主要要见多识广。不知火舞的 P POWER 月下乱牡丹(→↙→C)不能防御；望月双角的 P POWER 无惨弹(→↘↓↘→C)虽然能防，但极难防住；洪福的超杀爆发烈焰(↓↙←↙↓↘→ · B＋C)破绽极大，但若顺时针转上四圈，必给对方一个“惊喜”……还有数不清的专用对线击、双线齐攻击、上防不能技、下防不能技，不见多识广，怎能成为高手？

还有不少小把戏如：跳跃逆向攻击、空中转身攻击、空中落地使用投技、隔线冲刺逆向攻击等，对战时比较常见。只是单一使出，必将失败，如果连用，效果会好得多。对



◀安迪一个换线躲避动作，地面尘土飞扬。



方可能会使用换线起身(←↙↓+D),那么冲上去一个必杀投掷,对手又会倒地……正如风清扬对令狐冲所说:"(这些招式)都是五岳剑派之招的精华,只因分开来用,终究叫人给破了。"这就是对战时的一个小窍门。

"行家一伸手,便知有没有"。对战时金家藩的使用率极高。一个简简单单的蹲下动作,在高手眼中含有无数后着,初学者便会不假思索的冲过去或跳过去。有些低手也来个依葫芦画瓢蹲在那儿,高手一个小跳或是伪招的诱骗,他便急忙放出一个飞燕斩,结果……又如劳伦斯的H·POWER十分厉害,有时也就蹲在那儿准备反击。高手碰到这种情况,或是用投技,或是出一轻腿后等其反击。若冲上去不分青红皂白一顿乱打,反击技将打得你欲哭无类(泪)。

最后要告诉大家的是:由于饿狼RBS阵容庞大,关系复杂,相生相克的关系总是有的。要想做到"×方不败"是不可能的(**天语:实践证明,高手都很谦虚。小天天在此向全国各地给本专栏投稿的街机仔致谢。大家的文章将被妥存。由于"霸王塾"将增加出现在本刊的频率,各位的大作都有与占玩家非少数的非RPG狂热者见面的机会。哈尔滨第六中学的岑巍同学,你的RBS研究天师收到了,稍晚一步没关系!因RBS在土星上刚刚发售,故本期先登此篇,希望能对大家在玩此游戏时有所帮助。这里是高打乐园,热烈欢迎投稿!**)祝大家成为"饿狼王"!(当不上那方不败,饿狼王也凑合吧!)

动作游戏随想

四川成都 海恩

如果说格斗游戏是最受欢迎的一种游戏类型,那么排第二的理所当然的应该是动作过关类的游戏了。

相信"骨灰级"的玩家曾经为了"超级玛莉"而夜不能寐,也曾为了"双截龙"而热血沸腾。可以说,"街头霸王"出现以前,游戏界绝对是动作游戏的老大(在此小天天插一句,彼一时机厅中射击无敌!),至于为什么格斗游戏能够"夺权",相信玩家们一定很清楚——格斗游戏两人对抗时的刺激度,新鲜感,是绝对没有哪种类型的游戏能与之抗衡的。但屈居二位的的动作类游戏,也绝不是"省油的灯",只要有好的作品,也一样可以赢得大批玩家(天语:街机厅显然就是如此)。毕竟像我这样"菜鸟"玩家与其在格斗游戏中被对手打向"老脸无存",还不如到动作类游戏中去风光一回呢!

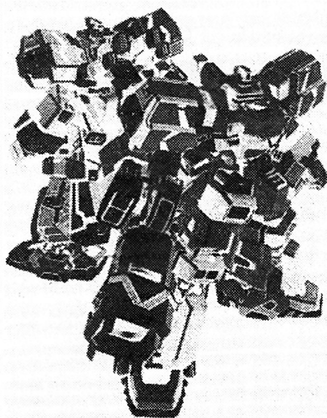
记得早期有个游戏叫"超人王",至今想着也让我兴奋不已。公正的说,单从画面和操作性上,并不能算是佳作。但当你约来各位"狐朋狗友"们共同奋斗时(天语:怎么能这样说呢?),那感觉就不同了。同心同力,互相协作,七嘴八舌共同过关斩将,战胜BOSS,成功的喜悦是无可比拟的。这应该是动作类游戏拉拢玩家的"镇家之宝"吧!不知各位最近有没有玩过香港"某"公司的"西游记"——第一个全中文的街机动作游戏(可喜可贺),对它的画面、操作性、攻击判定等方面确实不敢恭唯),但玩过它的"小朋友"却特别多。不难看出,画面生动活泼,以及可以四人同时游戏的设计,赢得了一批好奇(多是小孩子)的玩家,希望中文游戏能不断地发展下去。

配合作战是街机动作游戏的卖点之一,(天语:正确。)另一点就应该是赏心悦目的背景画面了。五颜六色缤纷的彩,回旋、放缩、淡化、透明的运用,再加上眼花缭乱的多层卷轴(太夸张了!),这样的诱惑,谁能挡得住呢?

谈动作游戏当然不能忘了游戏的角色,动作游戏的角色大多按这样搭配:帅哥+靓女+大叔,这是较为理想的组合,萝卜青菜各有所爱,玩家们可以选择自己心爱的角色,各厂商都把游戏的角色做得很酷(COOL),很前卫,出招也很帅气,这样就能够投入,看起来也够劲。试想一下,选一位极有型的角色,用帅呆了的招式"作"掉BOSS,周围的一大群玩家向你投来佩服的目光,哇!那感觉真是爽呆了!

另外再说说游戏的内容。动作游戏一般按:一大堆小喽罗+中BOSS+BOSS。小喽罗主要用来给你练习的,说明白点就是给你爽快感的,趁这时尽情地按键吧!当然,小喽罗也不是白痴,他们也会抓住时机让你瞬间"挂"掉,所以千万不能掉以轻心。BOSS就更不用说了,绝对是身怀绝技的"大人",而且身怀绝技的高低的也是与游戏的关数成正比的。初遇BOSS时,一般都会被他一连串的攻击打的摸不着头脑,多玩几次后,BOSS的破绽就表露出来,便可以易如反掌的"摆平"它了。玩友们可以放心,就算是最终BOSS,也肯定会有破绽,要不然就是老板心黑,改了程序……(板语:你怎能凭空污人清白?!)

胡说八道了那么多,不知各位玩家是否认同。动作游戏永远是我们菜鸟玩家的最爱!(小天天不得不语:这就更"怎么能这样说呢"?难到你竟没看……本刊97"增刊"吗?!)



▼MODEL3『电脑战机2』应算是啥种类的游戏呢?

重要声明

取材读者、面向读者的"霸王塾",不限题材,不限文笔好坏,一点点实用技巧、一两句真知灼见,足够。相互交流是我们的目的,街机仔尤其欢迎!现预报沪上SOUL EDGE君的"格斗心理"一文,及上海王潇的97连续技法,较好,下期将刊发。朋友们将大作投往6129信箱的同时,请注明"格斗天书"或"霸王塾"收则万事大吉。

小天天天师启



科普园地

责任编辑/天师

MOTION CAPTURE
动作捕捉技术





▶这是总资本金高达248亿日元的街机业老牌公司，经常请SEGA吃"铁拳"的NAMCO在利用线型动作捕捉系统制作"TEKKEN3"

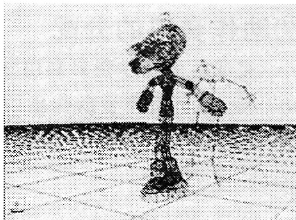




▲铁拳3。如此制作游戏，"铁"只是一方面，技术力绝对必要。

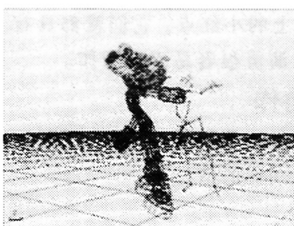
■到底为什么要用到这项技术?

通常三维游戏的画面推进速度是1秒30帧，当然，那是指一页页静止画面快速地更换，和电影一样的道理，表现出来则因人眼无法分辨秒间24帧以上的图像而使玩家感觉到那是"连续"的，如果游戏的动画能达到60帧甚或100帧的话，将更加……



用3D开发平台塑造出的电玩角色是将手脚、身体等部位分类设计出，所以各关节都是可动的，有些类似机器人或是变型金刚的模型玩偶。再把这些可移动的关节做成一张张静止的画面，才赋与角色动的感觉。

开发软件可以指定路径使得POLYGON移动，就像是小朋友最爱看的动画片一般，做出一张张的静止画面。但是由于要将人类的复杂动作转移到游戏中的角色上是非常困难的，因此动作捕捉的想法便因此而生。在此之前的设计必须参考许多资料及影片来重复模拟及修正角色的拟人化动作，虽然辛苦，却也乐在其中。



使用动作捕捉器的好处就是减少作业时间并可得到更真实的动作。

实际上由于经费等原因，请出真实人物来做影像捕捉的情况少之又少。但是也有例外，如世嘉的"安室奈美惠"数字舞蹈这款特色游戏，就是请出真人来参加演出制作。再有如"全日本职业摔跤"中大家在篇头所看到的那一幕。

然而也有利用虚构角色来制作，例如卡通中的角色或者是异形一类，就都混入了替身演员的动作而呈现出来，这不仅在电玩上，也被利用在电影上。

■各种不同的动作捕捉系统简介

MOTION CAPTURE系统的单价是非常之高的，MOTION ANALYSIS公司及3-D影像公司是两大贩卖商，当然这些系统都是业务用的，有些公司也提供出租使用。

●线型方式("铁拳3"采用)

这种方式是在身体各部位贴上向量感应器，从向量感应器透过接线将资料传送到电脑加以收集。因为是有线式的缘故，可以很确实地将资料取出。但线型方式的缺点是受制于线长而无法做太大的动作。

●反射方式("全日本职业摔跤"采用)

在身体各部分贴上反射板，透过多台摄影机录取反射板的相关位置，进而分析这些位置的资料再转换成动作资料的方法称为反射方式。

因身体不受限制所以可以有更大型的动作，但缺点是在反射板相互交差时，有可能造成动作资料的不正确而影响游戏的真实度。





◀这是PS上由月刊少年人气漫画"修罗之门"而改编的同名3D格斗游戏在进行动作捕捉时的场面。天师曾说过这是很受厂家青睐的手段，现在再看看这位大哥所用的方式和上面铁拳的区别，应该有点明白了吧?这是反射那种。

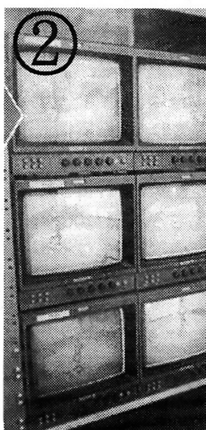
★ACCLAIM社的动作捕捉中心★

提起MOTION CAPTURE，就属ACCLAIM最有名，据说它在美国本土拥有如同体育馆般大小的摄影棚，不少电影曾利用它。从ACCLAIM JAPAN借到的影片中可以发现，ACCLAIM统统采用的是反射式捕捉（这大概是片中所要求，并非说线式不好），在黑色衣服上贴了反射板，摄影棚内也有3D扫描仪可供建立立体塑型，其他更可依据医学常识所建立的资料库可以制作自然而生动的动物或异型。下一页我们将到横滨的SYSTEM SAKAMU社的动作捕捉中心去参观实际过程。

科普园地

彻底地向大家介绍动作捕捉全程的点点滴滴——





◀现在我们要记住该演员所要"替代"的角色，它就在后面的那个大屏幕上，动作完全与演员一样，很厉害吧！！





动作捕捉的过程：

①由演员来表演

SYSTEM SAKAMU 公司的动作捕捉属反射式的一种，图片可能不易看出，请注意腿上的小红点，它们就都具有反射板的功能，由于体积很小，演员很容易表现动作。

②用 6 台摄影机捕捉动作

演员的动作是利用 6 台摄影机来追踪，利用复数的相机从不同的色度去取得 3 次元动作的情报。

③影像采用数码录制

利用电脑将演员的动作以数字化的方式记录起来是 SYSTIM SAKAMU 公司的一大特征。数字化记录的动作捕捉资料可以随时修正。而一般的系统则必须另外准备摄影机留下校正用的影像。

④编辑动作资料

在这里进行资料编辑及制作 POLYGON 角色纯属软体作业，显然，所用到的工具十有八九都是 SILICON GRAPHIC 公司的图形工作站。

⑤动作资料的取出

从 6 台摄影机所拍的影像中将各部位定义出来（如右肩的话便定义为右肩）。利用编辑器"SE－100"可以很轻易地完成。

⑥动作资料的修正

有时因为反射点不明确无法完美地表现出动作或者要使人感觉更加真实，必须加以修正。

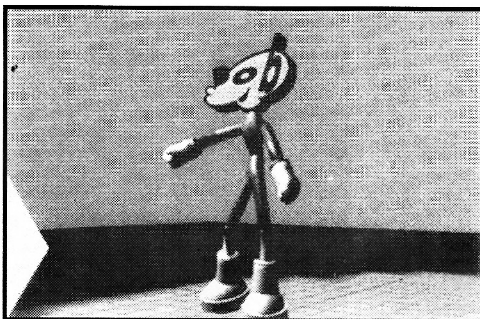
⑦动作资料的分配

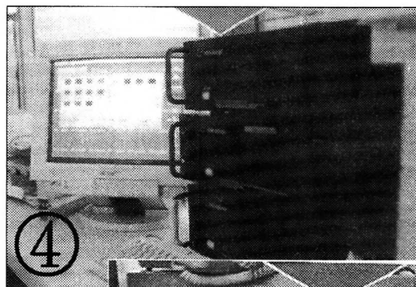
完成后的动作资料利用"SOFT IMAGE"、"LIGHT WAVE 3D" 等 3D 开发平台制作出的角色与动作资料结合后便有动的感觉。

⑧作成动画

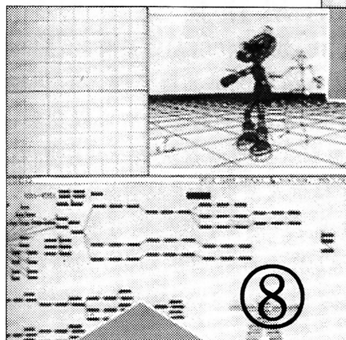
利用开发软件制作成动画之后，游戏中的角色可以按理想的动作活动的动画便大功告成，接着将它移植取游戏里面去即可。

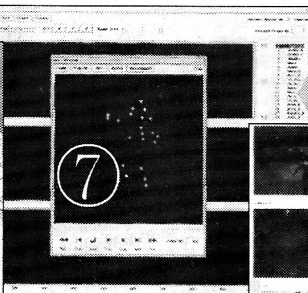
▶又回到了这个角色，真是不容易啊！累死人啦！还没制作游戏呢，光是一个说起来容易的动作捕捉，就费了这么大的劲儿，实在是件耐心细致的工作。看来，一片小小的游戏光碟卖 5800 日元还不算贵(？！)。

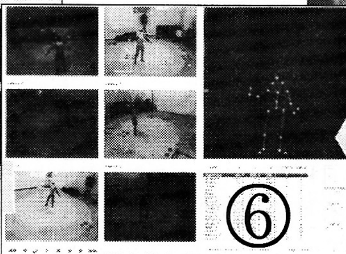


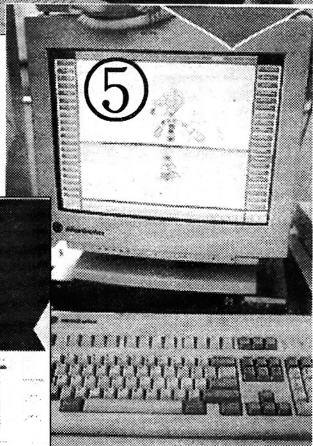


▶这是比较强硬的设备，那个叫硅图像(？！)的 WORK STATION。











游戏制作入门(二十二)
魔法师的工具百宝囊

文/魔法师



前一阵讲了那么多游戏开发的基本概念.现在魔法师要祭出他的工具百宝囊.看看游戏开发者都在使用什么秘密"武器".

计算机程序是用计算机语言编的，这大家都知道．编程语言方面，现在几乎所有的游戏都是使用 C 语言编写的，只有少量的网上游戏使用 JAVA．汇编语言在专用游戏机的编程方面(如 Playstation 等)还在使用，而在 PC 上由于 WIN95 的推出，汇编语言的使用将越来越少．作为 C 语言的扩展，C++代表目前最先进的面向对象的编程方法，在 PC 上用得较多．但在专用游戏机上，由于目前专用游戏机的 C++语言环境还不成熟，并且受到硬件的限制(主要是内存，C++编译后产生的程序较大)所以大多数次世代机的游戏仍是使用传统的 C 加汇编的方法编写的．但在 PC 上，也有些大作没有使用 C++，象很有名的 QUAKE，使用的是最标准的 ANSI C，他们的程序员认为 C++还未定型，不稳定，变化太快，而 ANSI C 已经足够强大了，并且已经定型，不会有什么变化．他们对 ANSI C 真的做到烂熟于心，所有的函数倒背如流，完全不需要函数手册．他们认为与其赶潮流试验各种新的但有可能不稳定的功能，不如用最标准最稳定的语言平台．不过笔者还是认为 C++有其优越性，只要机器足够强大并且程序员获得足够的经验 C++还是今后游戏开发的首选．

开发游戏的操作系统：一般 PC 游戏都是在 PC 上开发，使用 DOS 或 WIN95．一般来说 DOS 下的游戏在 DOS 下开发，WIN95 游戏在 WIN95 下开发．不过也有特例：象大名鼎鼎的 DOOM 系列，是在一个很特别的操作系统－－NEXT 下用 C 语言开发的，然后再转移到 DOS 下．(当时好像 WIN95 还未出现吧，NEXT 已经是多窗口的操作系统了，而现在甚少为人所识，可见技术最先进的产品并不一定是市场上最买座的．) N64 的软件，象星球大战，则是在 SGI 工作站上开发，最后再转换到 N64 主机上．对游戏编程的业余爱好者和新手来说，最有吸引力的就是 SONY COMPUTERENTERTAINMENT AMERICA 推出的 NET YAROZE 系统了．(NET YAROZE 的意思是 Let's do it together!或 Let's work together! 即一起来作，或一起来工作．) 这套系统只在美国和英国通过直销的方式由 SCEA 提供(并没在日本发售，是不是他们认为只有美国和英国才有高水平的程序员呢？)全套系统包括一台特殊的黑色 Playstation 主机，这种主机可以运行美版和日版的游戏．(目前在美国市场上出售的主机只能玩美版游戏，日本的主机只能玩日版游戏)传输线(用于和 PC 相联)．

软件方面有 C 语言编译器(GNU C Compiler)和其它语言工具(Linker, Debugger)，函数库(标准 C 函数库，浮点运算函数库，三维图形函数库，手柄控制函数库)．另外还有用户手册等．玩家可使用 NET YAROZE 提供的 C 语言工具在自己的 PC 编写程序，通过传输线传至 Playstation 主机，在主机上测试．全套系统 $ 750(约 7000 元人民币)，还是较为便宜的(对美国人来说)．这是获得 Playstation 详细资料和编程经验的一条捷径．

三维游戏现在是游戏市场的主导．在三维图形工具方面，最流行的就是 AUTODESK 的子公司 KINETIX 所开发的 3D STUDIO 系列了，从 3D STUDIO 4 到现在的 3D STUDIO MAX 2．据统计，PC 上 2/3 的三维游戏是用 3D STUDIO 建模和产生动画的．作为 PC 上功能相对较强并且相对低价位的产品，一般的小公司也买的起．而更高档的工具，有各种在 SGI 工作站上运行的软件：Alias/Wavefront PowerAnimator(Playstation 上的 CRASH)，NichimenN.World(N64 上的 Mario)，SoftImage(Square 的 Final Fantasy VII，同时使用了 SoftImage 和 Nichimen，在 Square 最近的招聘广告上，写明了应聘的美工应有这两个软件的工作经验．)．这些高价位的软件功能比 PC 上的软件强，但过去只有大公司才有财力购买．现在则随着 WINDOWS NT 的推广，市场上推出许多专为图形处理的 NT 工作站，软件厂商也纷纷将 SGI 上的软件移植到 NT 平台上推出较为廉价的 NT 版．使得中小型的软件公司也有可能使用以前 SGI 专用的高档软件了．

二维图象处理软件，Adobe 的 Photoshop 功能最强大．目前市场上基本上还没有与其媲美的软件．用它处理二维图象，制作特殊效果，可以说是得心应手．(Square 的招聘广告上也有对应聘美工使用 Photoshop 的特殊要求)除了以上几种类型的软件；还有制作音乐音效的软件，由于魔法师不是这方面的专家，故略去不谈．



责任编辑/天师

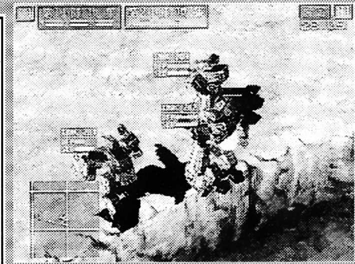
◀北美、欧洲的有生力量，潜力巨大。当初任天堂对黑匣子的精雕细琢现在看来真是极其明智。少数精锐的战略是正确的、可靠的。

前线任务·抉择

势力割据 错综复杂

不可否认，史克威尔在作品数量、类型多样化的同时，也淡化了昔日“出手即是精品”的意识。虽然整体上讲作品质量仍趋于中上等的地位，但是与玩家的期待度好像并不能划等号了。作为万众瞩目的厂商，史克威尔在大胆尝试新思路的同时，应当尽快提升新人的制作水平。

PS 厂商：SQUARE 类型：S·RPG
发售日：97年12月18日



由于游戏侧重战略性，故此将攻略改换为角色档案

西非解放战线



鲁西尔斯·安科摩

45岁，非洲人。原西部非洲共同体暂定大总统，WALF的领导人，崇拜东洋武术、饭菜，有相当的指挥才能。



埃莫斯·埃利奥

32岁，非洲人。原西部非洲共同体联合军少校。性格开朗、豪放，在发生政变时将安科摩救出。



尤根·勃希尔特

30岁，德国人。埃利奥的好朋友，在参加“战士之枪”的行动中，因夺取WAW并痛击敌人，被民众誉为“雷神杉果”。

西部非洲解放战线(简称WALF)

原西部非洲共同联合体（简称WA）的暂定大总统是鲁西尔斯·安科摩。由于吉赞卡发动了军事政变而导致WA的崩坏。WALF的目的是从吉尼阿那统一体以至西部非洲的解放，重建WA。夺取敌人武装的战法上取得了很大战果，但引发了吉赞卡政府投入了大量WAW进行对反政府游击队的扫荡。从南部非洲共同体（SAUS）的支源开始，游击队的劣势不再明显了。

请97年第8期杂志中《勇者斗恶龙4》一文的作者杨伟津速与编辑部联系，以便发放稿费。

独力政府赞果(ZANINGAN)

对非洲共同体不满的哉尔斯建立的独力国家，对现体制的反抗，使他与政变后成立的吉尼阿那不同。



哉尔斯·查鲁曼基玛

对非洲共同体不满。从而成立了赞果独力政府，就开始了共同体的攻击。他是个相当任性的人，所以持久性十分了得。

佣兵部队瓦米尔团



巴瑞

哉尔斯雇佣的部队当然要有首领存在。巴瑞是他的代号，但其履历及其它一切不明，而且从不摘下眼镜。



果斯

同巴瑞一样，果斯只是他的代号，履历不明。他是个不爱说话的人，驾驶机兵的技术非同一般。



安得鲁

安得鲁当然也是代号。在团里是个小字辈，但极少有情绪不安定的时候。陷入苦战时的冷静是果斯也不及的！

责编：PERFECT

太平洋共同连合(OCU)

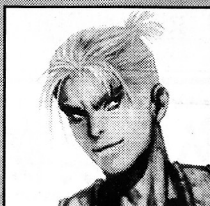
亚洲各个经济自力国家，为了连合起来而形成了共同连合。日本、澳大利亚、东南亚各国均是成员。麦考伊率领的第一小队就隶属于 OCU 陆防军。



艾迪·萨克尔

独力攻击部队司令官，指挥经验相当丰富现年 35 岁。利用军事通讯卫星与行动部队取得联系。“下地狱去吧!”是他的口头谗。

第一独立行动小队



艾尔·麦考伊

OCU 军所属的第 1 游击机动小队队长，具有非洲裔和爱尔兰裔，24 岁。SHADE METAL 公司经验丰富的试飞员。



布鲁斯·布瑞克伍德

麦考伊的战友，所属于 OCU 军游击机动小队，具有坚强的军人气质的英国裔澳大利亚人，25 岁。他左脸上的伤是与麦考伊吵架时造成的。



达尔·弗儿菲

OCU 军事厂商 SHADE METAL 公司的技术人员，22 岁。为了得到在战场中驾驶 WAW 的实战数据而出现。麦考伊开始还以为他是敌军呢!

第二独立行动小队



彼得·利金

第 2 小队队长，非洲人，28 岁。由于他那一丝不苟的性格，所以对事情从来都不会敷衍了事，做事一向认真并憎恶分明。



曼雷·拜尼塞德

具有比别人更早领会事物的非洲青年，25 岁。有同情心，被不怕麻烦的欧诺赛照顾，以前可是一个坏小子呀!



乔·欧诸赛

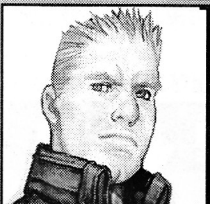
西塞摩尔裔的非洲人，25 岁。是个嘴上说过但行动却不积极的自信过剩类型的人，嘴里总说着那句“这是我的责任呀!”

第三独立行动小队



诺曼·莱兹

第 3 小队队长，非洲人，31 岁。十分辛苦地带领着两个血气方刚的部下，他们总是随便行动。莱兹就象有些神经质般地手里总拿着一些胃药。



巴拉汉姆·麦格纳森

北欧裔的非洲移民，19 岁。性格直率，与巴斯特耐克之间相互竞争，就象麦考伊与布鲁斯之间一样。但反过来，他们却又离不开对方。



迈克斯·巴斯特耐克

波兰裔的非洲人非洲移民，18 岁。他的言谈举止很酷，对抗心特强。一直在与麦格纳森一起争吵不休。

后方支援小队



查米莉·菲瑞希特儿

负责后方支援队第 1 小队，20 岁。对机械十分在行，是整备和驾驶拖车的支援部队的队长。虽然是女性，但有着正确处事的后天本领。



奥托·勃归那德

负责第 2 小队，非洲人，34 岁。能够利用手边的食料在战场上做出大家喜欢的饭菜。但稍稍有点受虐狂的倾向。



维欧拉·吉斯

负责第 3 小队，澳大利亚裔的非洲人，19 岁。能象挥臂一样轻松地操纵补给车辆。但有一点自闭症的嫌疑，是用药过多造成的吧!

陆行鸟之不思议的迷宫

清新亮丽 独树一帜

真是颇具新意的作品，那种清新的感觉确实独树一帜，令人陶醉。在绝对保证游戏可玩性和系统丰满程度等适应成熟玩家的同时，这款作品无疑将成为低龄玩家关注的焦点。看来，通过今作，史克威尔已把陆行鸟及自身的形象推荐给了一部分尚处启蒙阶段的玩家。

PS 厂商：SQUARE 类型：A·RPG 发售日：97年12月23日



陆行鸟冒险守则——迷宫中历险者的必备读物

基本系统

●基础操纵：

△：调出主菜单及状态框。

□：按住不放并配合方向键可使陆行鸟原地转动方向。

○：发动攻击和确定键。

×：按住不放再配合方向键可以使陆行鸟奔跑。在菜单操作中是取消钮。

SELECT：本层已探明的地图显示，其中黑色代表未知区域；浅蓝色代表已发现的房间内还未走过的地面；深蓝色区域是已经走过的地面；闪烁的白点是当前位置；固定的白点是物品所在地；红点代表敌人。

START：调出当前各魔法书的等级情况、ATB状态。

R1：调查面前地板是否埋藏了机关（只能判断机关）。

●菜单：

アイテム：物品。物品栏的容量会随剧情推进而增长。



あしもと：挖掘。在下一级菜单中选择“**调べる**”可以挖掘脚下的地面，随机地获得金钱，钱数可以从1元到10000元不定；“**やめておく**”则是取消返回。

设定：主要是对某些显示方式进行设定。

读解LV：调出当前各魔法书的状态框。

●在物品栏中选定某一物品时，一般会出现三个选项：

ける：投掷，可以向敌人投掷。

おく：放在原地，以后还可以来取。

装备：这是只有武器、防具等可装备品才有的选项。

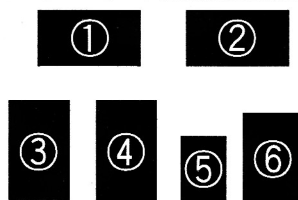
はずす：卸下此装备。

つかう、のむ、よむ、いれる：使用或饮用等。

被紫水晶困扰着的动物村

其实那黑暗的地下迷宫，各色的魔怪全是由于一块紫水晶造成的，它能利用人的欲望使拥有者魔化，就连稻草人也无法逃脱，因此村口的迷宫总是能够重生。不过村里的动物还是可以信赖的，这个村子也是陆行鸟的基地。

陆行鸟村庄初期略图



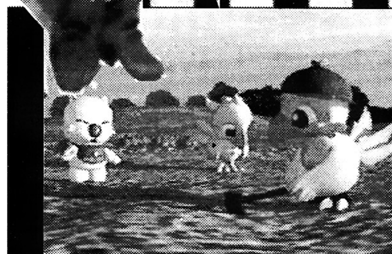
在迷宫中使用**テレポカード**或死亡都会被传送回村子，这里除了迷宫入口外还有六幢建筑：

①仓库：与仓库管理员渥尔斯（**ウイス**）交谈可以花钱开辟自己的物品仓库，2000元开一个，最多十个。

②商店：只有在游戏已进行了一段时间之后才可以从这里买东西，而且随着进程的发展，商品会越来越多。而当你拥有了“钵植穴”这个特殊物品后，就可以在里间屋用某种实和某种药配合出植物并收获果实，也是一种物品合成。

③资料室：当已深入到第一座迷宫的二十层以下后，就可以与屋中的管理员交谈，并可在右上角的书架上查看怪兽图鉴，上面收录着曾被你打败或识别的怪兽。

④合成工厂：随着进程的发展，这里可以进行武器或防具的









二元合成或三元合成。

⑤花栗鼠的家：起初这里只有一只花栗鼠在睡觉，随着进程推移会有越来越多的花栗鼠住进来……

⑥阿托拉（アトラ）的家：这里有一个由阿托拉管理的小仓库，里屋的草窝可以进行进度存储。

除了这些固定的建筑之外，村子的其它地方是会有所变化的。比如当你已进入稻草人的迷宫大约一百层左右时，村子西北角的施工地区就会开辟出一条小路……

由ATB系统决定的运动战方针

与一般的ARPG不同，本作中引入了与《FF Ⅶ》类似的真实时间战斗系统——ATB。当陆行鸟接近敌人之后，敌人和自己的脚下都会出现一个渐渐长满的槽状物，那就是ATB计。在其涨满之前按○也可以发动攻击，但攻击力会跟据涨满程度打出一定的折扣。

ATB槽是只有在接近敌人时才会显示的，在摆脱敌人之后再次相遇时敌我双方都会从零开始重新增长，这就要求玩家坚持运动战的方针。

另外，在战斗中一定要留意敌人的ATB槽的长度和颜色。一般带有特殊状态的攻击ATB槽较长，切勿贪图攻击次数而被其击中。

地下迷宫危机四伏，需小心谨慎步步为营

五花八门的机关几乎遍布在迷宫的每一个房间，而且大多数是隐藏的。可以通过R1键的调查来发现。如果墙上有未点燃的火把，可对其用**ファイアの本**、**サンダーの本**或**シャインの本**发动魔法使其点燃，这样屋里所有隐藏的机关就都成为可见的了。如果找到一部发电机并对其使用**サンダーの本**，则这一层迷宫所有机关全部显形。这里列举了一些常见机关和其他设施。

●针刺地板：每次踏过会损失大约1/4HP。

●流沙坑（**ドロ**床）：一旦走进去就暂时无法离开，每走一步耐力减1，减掉五点之后才能离开。

●毒池：走过就会中毒，但只是不再自动回复HP。

●陷井：踏上去后有两种可能，一是被送到同一层的另一屋内；一是落入下一层迷宫。

●弹踏地板：能把陆行鸟弹起的奇特地板，利用它可以跃过池塘等障碍。

●小型机关：这种机关体积很小，如果仔细观察的话，不同作用的机关有少许差别。一般有如下几类：使陆行鸟陷入睡眠状态无法移动和攻击，但可回复几点耐力值，受到攻击会立刻醒来；卸下所有装备品（可以利用它除下诅咒的装备）；使地图恢复黑暗；使陆行鸟进入混乱状态，方向控制失灵；把陆行鸟透明化，不会被敌人发现；一定时间内把ATB槽加长；一定时间内把ATB槽变短；把陆行鸟变小，此时攻、防能力剧减，但可以蔽过各类机关；使屋内的所有敌人消失；把屋内的物品变成敌人；在一定时间内使攻击力下降、ATB槽加长，不能使用物品；将迷宫旋转360°，改变陆行鸟面对的方向；在一定时间内使陆行鸟不能使用魔法；像地雷一样爆炸，对陆行鸟及四周小范围内的敌人造成伤害。

●魔法阵：一般是不会被隐藏的，分为五角星阵、六角星阵两种。五角星阵可能提供的内容有：使武器、防具等级加1；使地图恢复黑暗；传送到同一层的另一间屋里；识别物品栏内的所有物品。六角星阵可能提供的内容有：使陆行鸟自身等级加1；进入睡眠状态；变成青蛙，这时可以渡过池塘；把陆行鸟变小；将物品栏内所有诅咒装备消除诅咒；加满HP或耐力；短时间内不能发动魔法。

●泉水：如果手中持有空の**ボトル**就可以用其装满泉水，从而随机地获得一种药品。

●红色按钮：这是安置在墙上的一种机关，接触后可能加满HP、耐力；在脚下出现陷井而落到下一层；使屋内地面发生塌陷，如果走过去就会落到下一层。

●装饰画：大多数情况下会是炸弹在等着你，不过也可能发现物品或中毒。

●宝箱与书架：从这两种东西处获得物品的概率是相当高的，只是宝箱也有种类之分。一般的宝箱可以轻易打开取得物品，只有到了后期才会在拿到物品的同时附加某种状态。而嵌有宝石的封印之箱要用魔法打开，不过用**ドレインの**本才会比较安全。另外一种**カギのかかつた**箱是要用**シーフのカギ**才能打开的。

敢于使用物品，善于使用物品

可以这样说，物品是维持陆行鸟生命的关键，收集并不重要，关键时刻一定要毫不吝惜地使用，因为一旦在迷宫中死亡，除了已装备的物品外，其他的都会失去。而在使用未知道具之前要尽可能先鉴定一下，否则可能雪上加霜。下面列举了一些主要物品以供参考。



◀这就是陆行鸟的小村子，给人一种特有的舒适感，与变化莫测大迷宫可不同呀！

——卡片——

●识别の**カード**：识别自己所持的未识别的物品，投向敌人可以获得其资料。

●**コンフュカード**：使自己或敌人混乱。

●**スリプルカード**：使自己或敌人进入睡眠状态。

●**トードカード**：使自己或敌人变成青蛙。

●**オイルカード**：对武器、防具使用可使其免于被酸性攻击腐蚀而降低级别。

●**わき**水の**カード**：使已干枯的泉重新注满水。

●**マップカード**：显示本层完整地图。

●**テレポカード**：从迷宫中脱出，返回村子。

●**プリンカード**：分身。

●确信の**カード**：识别目前已有的全部未识别物品。

这其中**テレポカード**最为重要，一方面它可以保证陆行鸟脱离被围攻的困境，一方面回村之后所有物品都会自动识别出来，而且通过传送光可以直接下到已去过的任意层，因此**テレポカード**的取得可说是相当重要。

——实——

●ナッシ:回复 50 点耐力值。

●ラサンの实:回复 100 点耐力值。

●つかれる实:减少 30 点耐力值。

●おいしい实:HP 与耐力同时回复少许。

●ごちそうの实:HP 与耐力同时回复。

●くさった实:HP 与耐力同时减少。

●失败の实:减少 HP 上限。

●レベルアップの实:自身等级加 1,耐力回复 5。

●レベルダウンの实:自身等级减 1,耐力回复 5。

●知惠の实:使一种魔法书 ATB 减少 1。

●いのちの实:增加 HP 上限。

●元气の实:耐力上限加 10,并回复 5 点耐力。

●元气の无い实:耐力上限减少 10,并减少 5 点耐力。

●すばやさの实:使物理攻击所需 ATB 减 1。

●火のタネ、冰のタネ、雷のタネ、风のタネ:在武器、防具合成时使武器、防具带有相应的属性。

●合体のタネ:当两种不同属性的武器或防具合成时,使合成品带有复合属性。

——药品——

●ポーション:回复 50 点 HP 或对不死系敌人造成 50 点伤害。

●ハイポーション:回复 100 点 HP 或对不死系敌人造成 100 点伤害。

●エリクサー:HP 和耐力完全回复或对不死系敌人进行即死攻击。

●解毒剂:消除中毒状态。

●爆发药:炸伤自己或使自爆类敌人爆炸。

●透明药:使自己或敌人变成透明。

●毒药:使自己中毒。

●スロウの药:使自己或敌人发动攻击的 ATB 槽变长。

●ヘイストの药:使自己或敌人所需 ATB 槽变短。

●目にいい药:把所在层的机关变为可见。

●デスペルの药:卸下诅咒的装备。

●石化剂:使自己或敌人石化。

●手助けの药:使自己或敌人在一定时间内 ATB 槽处于半满状态。(即涨满时间只有原来的一半)

●足かせの药:使自己或敌人在一定时间内 ATB 槽,只能涨满一半。(即最大攻击力只有原来的一半)

由于药都装在瓶子里,所以使用之后会把空のボトル留在物品栏内,以便再去泉边打水。在识别之前最好不要乱吃药品,拿到"毒药"的概率绝对不小!

——珠、魔石与魔法书——

陆行鸟无法拥有固有魔法实在是很可惜,好在魔法物品遍地都是,随用随拾。魔法珠所发动的是投掷魔法,有些是单体攻击,一定要尽量接近敌人,使其能被法珠投中。魔石则是满屏召唤魔法,对一个房间内的敌人都有效。魔法书是最常见的,它具有一定攻击范围,如果在攻击目标选择时按 R1 键就能对处在范围内的所有敌人进行全体攻击。最重要的一点是要经常使用魔法书,以此来提高魔法等级,否则以后连对付"小兵"都只有 miss。

——武器、防具、首环——

在装备武器、防具和首环时务必先进行识别,因为很多装备不仅能产生负作用,而且是受了诅咒的,一旦装上就不能正常卸下。衡量一个武器或装备的好坏不仅要注意其基本数值,也要留心其当前等级和所拥有的属性。下面列举一些首轮,武器与防具请参看后面的要点"物品合成"。

●スピードの首轮:ATB 减少 4。

●ガードの首轮:防止物品被盗取。

●ホタル火の首轮:可见范围稍稍扩大。

●读みとりの首轮:魔法发动时 ATB 槽变短。

●回复の首轮:HP 增长速度加快。

●不幸の首轮:HP 增长速度减慢。

●肩こりの首轮:耐力值减少速度加快。

——特殊物品——

●石:装备后按 L1 可投出攻击敌人。

●ワープストーン:装备后按 L1 可投出,击中的敌人全被传送到其它位置。

●ハムホイツスル:召唤花栗鼠的哨子,可以让花栗鼠把由アイラ管理的仓库的第一个物品送来。

●シーフのカギ:打开カギのかかった箱的钥匙。

●钵植元:种植果物的器皿。

●つや出しクリーム:使武器或防具等级加 1。

●つやけしクリーム:使武器或防具等级减 1。

●不思议なしおり:使某种魔法等级加 1。

合成,合成,再合成!

如果没有合成,本作的乐趣就会大打折扣,游戏难度也随之激增,因此合成极为重要!

一般物品合成是在迷宫中的木箱处进行的,任送两样物品之后,会随机地得到一件物品。种植果实是另一种合成之道。首先要拿到钵植元,并把它交给村中商店内的雌陆行鸟。以后只要先在盆中种下一个"实",再浇上一种"药"就能随机地收获一种实。不过在播种与收获之间必须进一次迷宫。

武器和防具的合成更是重点,仅靠武器或防具的固有数值是远远不足以闯荡迷宫的,求生之路唯有合成!

村中的合成厂起初不会为陆行鸟合成,进程被推进一段之后再来,主人会向你要一张卡,把デレポカード给他就能得到传送盒,之后,这儿就能合成武器或防具了。

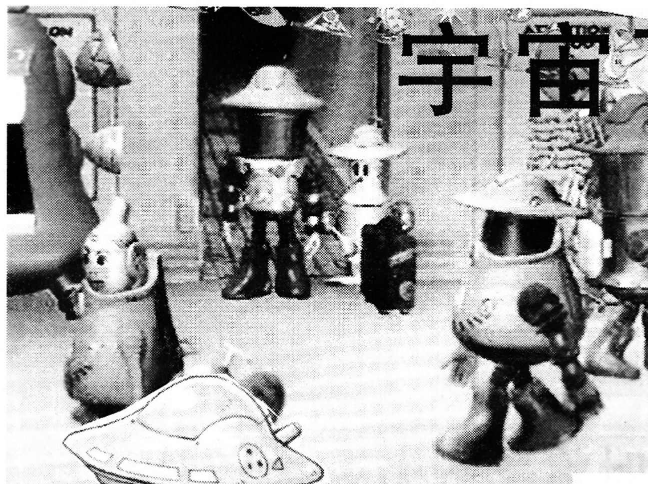
一般情况下,合成出的装备等级等于原装备的等级之和,并有可能继承其属性。这样只要不断合成,装备等级会很快增高!当三元合成出现后,可以把一种"实"作为第三种成份加入进去,使之具备指定的属性。如果两种装备属性不同,可加入合成のタネ使合成装备同时具有两种属性。

在迷宫中也可以通过混合罐来合成装备,但是只能进行二元合成,并且最后要用魔法点火才能完成。



文:刘鹏
责编:PERFECT

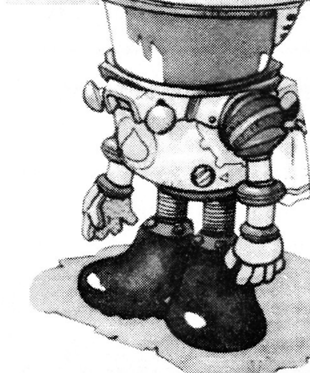
宇宙飞行饲养员



PS 厂商:ENIX 类型:SLG
发售日:预定 98 年 2 月

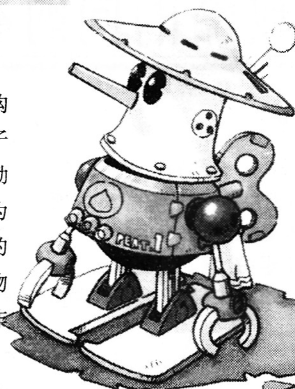
这是艾尼克斯与 MUU MUU、SYSTEM SACOM 三家公司携手共同开发的。作为一款颇似《加油!森川君 2 号》的休闲育成游戏，今作不仅有许多稀奇古怪的家伙出场,制作人员更是在系统上动了一番脑筋。

为了帮助主人公宇宙农家育出神奇的新物种，从而获得“宇宙第一农家”的称号。玩家要从选种、饲养、物种交配甚至防制虫害等各方面处处小心呀!



宇宙农家(アストロ农家)

宇宙农家住在自己购买的宇宙边境星上，样子傻乎乎的它可是位非常勤劳的宇宙农作物专家。为了得到“宇宙第一农家”的称号，它为各种古怪作物的茁壮成长而辛劳地耕作着。它能成功吗?



农林煤碳 1 号(农林ピート 1 号)

这位采用发条作为动力源的就是农林煤碳 1 号。作为宇宙农家的最佳助手，农林煤碳 1 号主要负责一些很实际的工作，比如浇水、播种、消除虫害等等。农林煤碳 1 号是位决无私心的优秀农家，“一丝不苟”正是它的座右铭!

画谜



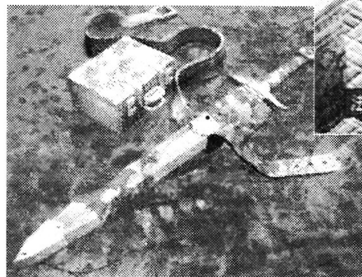
PS 厂商:ATLUS 类型:S・RPG
发售日:预定 98 年 3 月

由 ATLUS 名作《女神转生》系列总监制冈田耕始，再加上著名插画大师天野喜孝先生，交织而成的独特 S・RPG。也许 ATLUS 是想在女神系列取得成功后继续创出一些新品牌来吧!

不过今作从画面质量上讲并非很吸引人，那么，作品在游戏性上就必定会有独道之处。在今作中男女主人公的故事情节是大不相同的，在初始阶段玩家就要做出选择。那么，如果把两位主人公全部通关会不会出现一些类似完整结局的隐秘情节呢?看来只有在游戏发售后等待玩家去探索了。







▲男女主人公有着不同的故事情节，看来若想把此游戏撤底通关可是需要相当的时间。不过，笔者是最最讨厌多线式剧情和一开始就存在多种起点的游戏了。

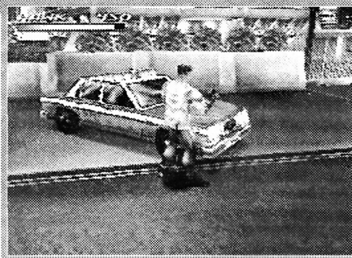
责编:PERFECT

次世代天空

格斗力量

双人联手 乐趣倍增

在次世代的游戏中，尤其是在PS的游戏中，能够双人进行的动作游戏实在是少得可怜。一些有实力的软件商好像再没有闲情逸致去开发ACT游戏了。也许正是因为这样的现状，本刊才要把这款稍逊于土星《快打刑事》的作品《格斗力量》介绍给读者，让那些喜欢联手攻关的玩家能够玩到称心的作品。



PS 厂商：EIDOS　类型：ACT　发售日：97年12月18日

少有之作，在攻略的同时将这款游戏推荐给玩家

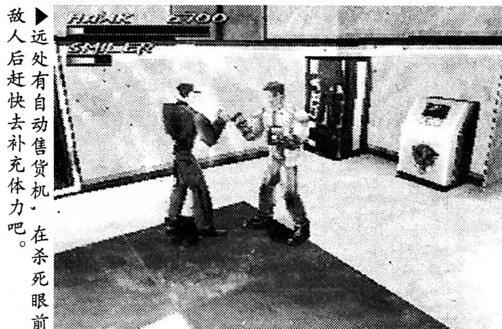
STORY

未来的纽约，变成了一座罪恶之城。社会的治安极度混乱，街头地痞、流氓横行。而这一切都是因为一只黑手在背后撑腰——一个庞大的黑社会。警方终于查明，这个黑社会的首领今晚将在某处露面。为了撤底捣毁这个组织，警方立即成立了一个专案小组，由ALANA、HAWK、MACE、SMASHER这四名身经百战的特警组成。由此拉开了序幕。

第一幕

在一片喧哗声中，特警们所乘坐的直升机迅速降落在已被封锁的办公大楼前。刚下飞机迎面就跑来几个身穿黑西服，带着墨镜的"标准型"打手，特警们很轻松的干掉了他们。警车被打坏后，可由后备箱中得到火箭筒。往前走打倒大门后，匪徒们从四面八方出现，干掉他们不成问题，将匪徒打倒后从街上飞快地开来一辆小货车，直冲进门口，小心，不要被汽车轧倒。车子停稳后，从车后箱中跳出几个匪徒，如果图省事，那就用刚才拿到的火箭筒在车没停稳前来上一炮，连人带车就会一起飞上天。

从这里开始，敌人手中有了道具，比如手枪、小刀、棒子等，一定要小心这类敌人。由于他们手上有了武器，攻击效果比空手提高很多，所以最好是先解决掉这类敌人。另外各种枪的子弹数是有限的，敌人打过的发数也计算在内，所以应尽快抢到并加以利用。进入大楼后还是有很多匪徒不断出现，而且还有保安人员，他们的防御反击速度很快。在大厅左侧有自动售货机一部，可从中打出可口可乐用于加血。大厅两边各有铁栅栏门一个，打开后，左侧的箱中有药箱一个，右侧的箱中有两把手枪和两个手雷。打倒敌人后，打烂前方关闭着的门进入过厅。在过厅左侧有自动售货机一部。通过过厅进入电梯，在电梯上升过程中每一层都会有敌人涌入，还时不常从电梯顶上跳下一两个人来，在电梯两侧有四个扶手，除了ALANA以外，别的特警都能将其揪下来当棒子用。在电梯左侧的墙上有一个消火栓，打破后可得到消防斧一把。下了电梯又进入了一个过厅，里面尽是红衣的大楼保安员，而且他们多数手中有枪，十分难缠。打倒他们后向前走，突然两侧的墙壁被炸开，出现两个身材魁梧的保镖。看样子像是ZENG的贴身保镖，ZENG一定就在附近，不想那么多了，先干掉他们再说。打倒两人后，过厅尽头的门开了，ZENG正坐在里面，特警队员们冲了进去。但ZENG毫不惊慌，正待特警们动手之时，一阵轰鸣声将窗户全部震碎，从阳台伸出一个踏板，一架小型运输机已经悬浮在踏板的尽头，ZENG大笑着跳上了飞机，随着轰鸣过后，飞机消失在了夜空中。就差这么一点就捉到了，真是可惜。没有时间感叹了，敌人从身后冲了过来。哇！这难道是ZENG的女秘书吗？她们手拿钢叉朝特警们展开了进攻。这些女杀手不但功夫利害，而且进攻和防御的速度也很快，数量还多。特警经过苦战终于战胜了她们。虽然警方这次行动捉住了大量的匪徒，但ZENG依然消遥法外，并且失去了线索。



▶远处有自动售货机，在杀死眼前敌人后赶快去补充体力吧。

按键说明

- ×：拳；
- □：腿；
- ○：跳跃；
- △：反身出拳和背技；
- L1：扩展视野；
- □＋△：保险；
- R1配合方向键：奔跑；
- 在奔跑中按×或□：跑动攻击

第二幕

特警们因为没有捉住ZENG，只好继续在街上一边捉拿匪徒一边寻找线索。在街道上会有些流氓来攻击特警，小心骑摩托车的，及时避开，让他撞到其它物体上，摩托爆炸后，一些零件可当作武器。突然街道中冲出一辆小货车停在特警对面，从车上跳下一伙匪徒，打之。不一会儿有架直升机飞来朝特警们一通乱射，可能是子弹打光了，自讨没趣的飞走了。在街道的另一端，流氓头子DRIVER驾驶着一辆巨大的集装箱卡车飞快的驶来，在撞飞数量辆汽车后停在了十字路口中间，特警急忙赶到

现场。流氓头子 DRIVER 手持消防斧向特警们袭来。注意不要被他砍中，不然会失大量的血，最好是用跑动中的攻击先把他打倒，然后捡起掉在地上的消防斧，你会发现原来他也怕砍啊，就这样几斧下去，他就一命呜呼了。

打倒 DRIVER 后游戏的路线会出现分支，向上走是 MALL；向左走是 BRONX；向右走是 PARK。

MALL

这里是商业街，在右侧的尽头有一辆热狗快餐车，把它打坏可得到大量的热狗。敌人不过是一些保安人员，很好打发，之后进入左侧的大门，左边又有一辆热狗快餐车。进入汽车展示大厅，中间那辆展出的汽车可以打坏，把这么一辆崭新的汽车打坏还真有点不忍心。走出商业街，特警们来到了地下铁车站。

BRONX

这里是一条很深的街道，左侧的箱子里有加血药箱，旁边的轿车打坏后会得到一把手枪，匪徒会不断从街道内涌出，他们还炸毁了一辆停在路边的大客车。在街道上还会有过往的车辆，小心不要被撞到。往前走会有一段高架铁路穿过街道，当有火车经过时会从上面丢下定时炸弹，很危险，一定要冲过去。出了街道，来到地下铁车站。

PARK

刚进入公园就会有摩托车手迎了出来，不用怕，只要躲在路旁的椅子后面就没事了。刚躲过摩托车手，又来了一帮匪徒，捡起路边的大石头投向他们，或用摩托车的零件进行攻击都是很有效的。匪徒当中有一种带白色面 具的家伙很厉害，要小心他们的“升龙拳”。从公园出来后，来到地下铁车站。

第三幕

来到地铁车站，右侧的墙上有自动售票机，从那里可以得到入口的票，或是干脆不要票，到入口拆掉收票机直接冲进去。进入站台，右侧有自动售货机，右侧尽头有两个加血药箱。匪徒们从地铁中跑出来，几下就把他们搞定了。这时一个身高体阔，有着两个庞大的机械手臂的家伙叫 EOX 站在面前，注意不要和他近身战，他的力量大，攻击力强，但动作缓慢，最好的方法是绕着长凳与他周旋，捡起散落在周围的行李进行远程攻击。EOX 应声倒下，一场虚惊。

打倒 EOX 后游戏进程会出现分支，往左走为 AIRBASE；往右走为 NAVALBASE。

进入地铁列车，消灭在列车上的匪徒，在列车车箱内搏斗很不方便，因为空间小，还时常停电，所以一定要小心，在车厢内的箱子中有枪和炸弹，还有急救箱，都取得的话，走出地铁应不成问题。

乘坐左侧的列车就会到达 AIRBASE。把守机场的士兵都是 ZENG 的雇佣军，从他们阻拦特警们就可以看出。进入标有 STOP 的大门后来到了机库，左侧机库内停有一架 A—10 战斗机，在机头可得到一挺机枪。出了机库迎面开来一辆军用卡车，从车上跳下一批雇佣军人，而且还有直升机不断的运送雇佣兵来，结果掉他们后，ZENG 的手下 JETBPDC 会作为 BOSS 出场。她身上装配着一套轻便的飞行器，所以会飞着向前冲击，并且还会飞到半空中用火焰来伤害特警。和她打斗的场地周围没有任何可利用的道具，所以只能进行肉搏战。

经过殊死的搏斗后，JETBPDC 终于被特警们打败了，这时从远方飞来一架大型运输机，匪徒们纷纷逃上了飞机，特警们也潜伏到了飞机里。特警们在宽阔的机体上与匪徒们进行战斗。这里有两个加血药箱要好好利用。打倒所有机仓外的敌人后，特警们冲进了驾驶室。在破坏了飞机控制系统后，特警们乘着小型飞行器逃了出来。随着一声巨响，飞机在一座小岛的上空爆炸了，特警们也降落在小岛上。

乘坐右侧的列车就会到达 NAVAL BASE。在这里迎接特警的是头带红色贝雷帽的雇佣兵，他们拳脚的功夫都很厉害，小心应战。在左右尽头处各有加血药箱两个。原来这里是堆满汽油桶的码头，突然一声怪响，一个身穿飞行器叫 VULKAN 的家伙从天而降砸向特警。由于他落地后的震动会伤害到特警，所以在他落地的一刹那一定要跳起来。不要和他近身攻击，他会用电功击，离他不够远，他会用机枪扫射，所以只有躲在铁桶后，举起桶投向他直到将他砸死(说着容易，做着难)。看到头目完蛋了，匪徒们逃上了气垫船，特警们也追了上去。战斗在气垫船甲板上进行，甲板上的四个排气口可打出四个药箱，甲板上的敌人很多，而且还会从空中用直升机和小型飞行器不断运送过来。特警们费了很大的力气才消灭掉这批敌人，这时发现船已停靠在了一座小岛上，为了看个究竟特警们踏上了小岛。



◀由于像样儿的动作游戏不多，『保险』这种设定已让我觉得陌生，像现在这种情况就应当放保险了。

第四幕

经过侦察后发现，原来这里是 ZENG 集团的大本营。进入基地内部，敌人就冲了上来。此处的敌人很强，在挥拳的同时放出电击，威力强大。在过道两侧的箱子中有加血药箱和定时炸弹。往前走进入大门，可以看到由光柱包围着一个人，原来这是 ZENG 研制的生化人，在与其搏斗时，他还会慢慢补血，所以在和他们战斗时一定要一鼓作气将他们消灭。

过道的尽头，特警们乘着升降机向此岛的中枢前进。这里的敌人很多，从四面八方跑来，还有坐飞行器来的，总之，这是敌人最后的疯狂反扑。但是身经百战的特警们终于到达了升降机顶端，一个碟形大厅内。ZENG 终于露面了，看来他是没有想到我们能打败他的所有手下，并且追踪到这里，不管怎么样，一定要抓住他。

不愧是最终 BOSS，ZENG 不但有强大的攻击力，而且还有完美的防守，正面进攻很难起作用。打败他的最好方法是先打坏大厅内的箱子得到武器，用武器攻击他，但要注意不能让他拿到，不然的话……

在一场惊天动地的搏斗后，ZENG 终于倒下了，这时大厅内也发生了爆炸，特警们急忙跳上飞来的直升机，飞离了那里，在一片爆炸声中，小岛上的一切都被炸的粉碎。从那以后，群龙无首的大小匪帮被警方逐个消灭了，社会治安恢复了，而 ZENG 被永远关在了那座岛上建成的监狱中。

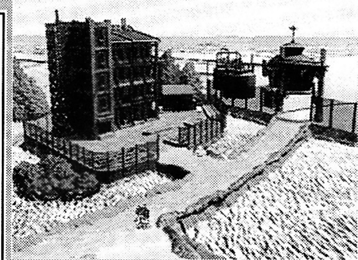
文：金星、史磊　责编：PERFECT

次世代天空

浪漫传说·开拓者

攻略续片 秘技拼合

虽然今作已推出以许久，而且并非史克威尔的拔尖作品，但是从秘技的数量上看它仍是受许多玩家爱戴的，下文就是几位秘技作者的稿件串烧。另外，本刊现正征集实用性强的解析式攻略，这类文章篇幅不宜过长，只要内容详实准确就好。在这里本人呼吁广大有钻研精神的玩家可要速速动手啦。



PS 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：97年7月11日

PS版"沙加"的秘技集合，再次开凿作品的隐秘内容！

●**无限赚钱法**：此秘技对任何一位主人公均有效。当你的手中有足够的钱买到20块金子时（到オウミ城ネルソン矿山小镇处买），将20块金子拿到クーロン的金货交易所全部卖光，这时卖出价变为零，买进价也变为零。在交易所中买进4块金子，（第一块就算是交易所送给你的啦！），再直接在交易所卖掉所买的千块金子，可赚到100块钱，而且买价，卖价又重新变为零。循环地买进卖出，赚够了钱买好了武器与装备，再去杀敌，可轻松过关。再不用为了钱去反复杀敌了（可省了不少时间哪！）。值得提醒各位的是：若想再次进交易所赚"黑"钱，手中一定要有一千块以上，不然老板会说：你的钱不够……

●**怪兽族的变身**：怪兽族是所有种族中最难用的，在此介绍几种强力怪物的变身方法。以最后吸收的技为准，即：如果已有这种怪兽的技却没有变成这种怪物，就必须将此技丢弃，重新吸收，也就是最后吸收的是什么怪物特技，就会变成什么怪物。"ユニコーン"吸收生命の雨。"キマイラ"吸收高温ガス。"ブッチ"吸收毒针。"スフィンクス"吸收スフィンクスリドル。"化石树"吸收石化ガス、烈风击、振动波。"クラーケン"（八爪章鱼）先吸收スミ，将其保留，再吸收メイルシエトローム（海啸）或マイテイサイクロン（可去敌人2000多的HP）即可。



●**隐藏同伴朱雀加入法**：首先要到多凡引发秘术事件，接着到ZRPO接受赫斯（ヒユーズ）的委托登上莫斯比尼布山（フスペルコブル）取得盛开的花，然后将山上妖精模样的女性敌人击倒。跟着到达山中间部分的广阔雪地，会发现有3只野猪跑来跑去，当雪地南面出现一个雪人即告成功，只要将这个霜之巨人打倒，就能令洞窟内原本冰封着的朱雀救出，并成为同伴。如雪地上无雪人，只要离开此处，再将女妖打败，反复几次必能成功。

●**隐藏同伴PZKWV加入法**：首先主角选T260G，在雷奥那多（レオナルド）加入队伍成同伴后，只要和他一起到九龙领域里的秘密商店，即可选择其是否可成为同伴。

●**雷奥那多（レオナルド）加入法**：主角为T260G时到曼克顿的购物大楼中（シヨツピングモール）的快餐店。

●**那卡金零式（ナカジマ零式）加入法**：主角为T206G时，在济王的古坟取得老鼠后在中岛制作所找它加入。

●**桑古（サンダー）加入法**：到ヨークランド即可。

●**史莱姆加入法**：先到多凡引发印术事件，然后到德渣去取得活力之古文，离开时它就会加入。

●**取得强力武器**：游戏中段，在各处遇到貌似恐龙的怪物，与其交战。得胜后，就会有机会得到玄武之盾，及很多强力武器，详见下文（括号内为取得方式）：

黑曜石之剑　攻击力64　（マジリクキングダム中的巨人）
冥帝之鞋　防御力35气绝防　（生命研究所中的翼龙）
梁海の辉石　防御力3水耐性　（打死在沼泽中的章鱼）
飞天の鞋　防御力27地震耐性　（打死时术空间的麒麟）

还有许多强力道具，如可用阴术中召唤术的项链等。

●**不败的战术**：当你使用的主角是BULE（ブルー）时，在游戏后期与其孪生兄弟合二为一时，便可以使用所有魔法。这样，只要在战斗中先使用"印术"的"停滞のルーン"，对方和自己均会被封住，但"印术"效力一过，就可以在这次战斗中，永远八次攻击。

文：冯世军、胡烨、陈缄、张之凯　　责编：PERFECT

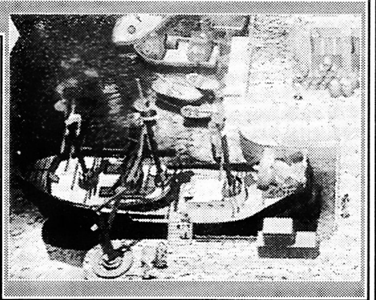
次世代天空

星海传说 2

续片发售 指日可待

昔日以"DQ"系列一举扬名于业界的艾尼克斯，在经过沉闷的97后，终于将向世人再次证明自身的雄厚实力。借助《星》的续作，艾尼克斯在PS上的软件风暴已经掀起！

PS 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：预定98年3月下旬



艾尼克斯奉献次世代的强劲作品，今春登场！
SFC的最后、最强之作续本注入PS！一心赶超《FF Ⅶ》！



▶画面感觉、风格都很像是《FF7》，也许是为了与史克威尔硬碰硬才这样的吧！不过这也向艾尼克斯自身提出了挑战——质量必须明显地超过《FF7》，否则……

自从次世代的热浪掀起，艾尼克斯就没能为PS、SS推出一部真正符合自身实力的作品。以前超任盛行时期，艾尼克斯与史克威尔可以说是并列居于RPG王者的地位。但是自从97年，史氏带着自身当人不让的个性和超前的制作思路迅速适应了当前的开发环境，把自身的地位再次提升了，而艾尼克斯仿佛进入了漫长的休眠期。直至98年才……

时下，虽然有不少RPG问世，但好像并非那么火热，玩起来那么舒服，也许是超任派RPG风格在玩家心中过于根深了吧！当然这也是史氏走红的原因之一。此次艾尼克斯的东山再起也为老对手史克威尔下了挑战书。

开发访谈

你们对史克威尔的《FF7》有何看法？

我们对《FF7》可以说有相当深的研究，就像煮饭时反复地熬一样(笑)！97年初，正当艾尼克斯处于SFC向次世代的转变阶段，史克威尔的《FF7》就发售了，它的出现确实给了我们一定的打击。

现在的次世代游戏均非常注重画面，《星2》的表现会如何呢？

今作中，村镇以及其它部分我们采用CG处理，并非一般水准的CG，算是顶尖吧！角色采用2D表现，虽然仍是Q版造形，但是却相当细致，诸如头发的摆动、表情等等均会让玩家感到很丰满。另外，为了极大的强化视点的自然程度，游戏中采用了两种视点，比如别人帮助主角时，玩家即可从主角这边向别人那里看，也可从其他角色向主人公这边看。

主人公与前作中角色有何关系吗？

今作的主角是前作主人公的伙伴，也就是前作宇宙船舰长罗尼吉斯的儿子。

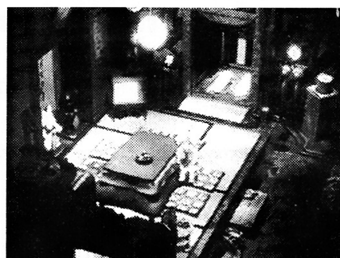
游戏系统将继承一代的风格吗？

基本上是继承前作系统吧，玩家仍需非常注意交谈的选项来选择仲间角色。

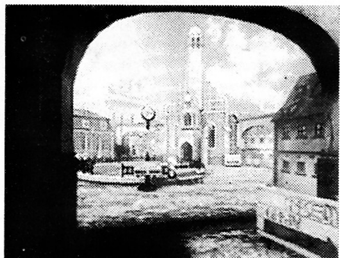
●编者按：

据前作特征，战斗中玩家只能控制主人公一人，其他队员是根据与己方友好程度行动的，可想而知，如果平时不注意有友好度问题在战斗中就要吃亏了。但是，有关友好度往往决定于交谈的选项中，这对于国内的玩家确实过于苛刻了。但愿这项系统会在新作中淡化。

责编：PERFECT



▲确实是很精美的画面。



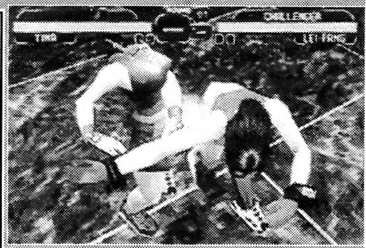
▲好像文明程度为蒸气机车时代。

STAR OCEAN

死或生强化版

功能强大 还看手感

在街机和土星上获得了一致好评的三维格斗游戏——DEAD OR ALIVE,在 TECMO 的努力下,即将与广大 PS 玩家见面。PS 版是一个强化了的版本,不如说是"进步"吧!至少视觉效果进步了,大家不妨再试试手感。



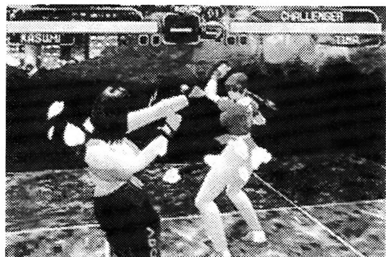
PS 厂商:TECMO 类型:3D 格斗 发售日:98 年 3 月预定

现在的游戏业界,竞争之惨烈,令人不敢直目以对,请注意,这并非单指硬件方面,在软件上,各厂商也是全力以赴,不敢有丝毫大意,即便如此,后果不堪设想也都成了家常饭,更不用说但有一点怠慢的话,玩家的脸色可就……

天师打开电视,想看看欧洲的足球赛事,只是看清了 SONY 在球场上给 PS 设立的广告牌。那么就换一个频道吧,正逢在维也那举办花样滑雪赛,镜头一转,高贵的 N64 大牌子就立在那里,真是比 PS 的还清晰;

10 年前,阿兰·普罗斯特的胸前、臂上还有巨大的 SEGA 字样,现在到日本铃鹿赛车场,只有 NAMCO 的牌子了,可见时过境迁,大家的日子有喜有忧……相反有一些中型厂商如 TECMO 等,就非常的活跃,推出的一系列作品在游戏的海洋中能见其帆,个中原因,实在是值得"大牌"们去研究。

责任编辑/天师



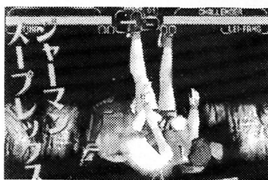


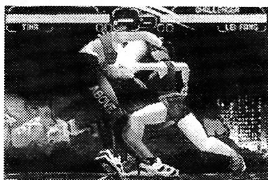


PS 版 DOA 的出现,再创家用机格斗游戏画面效果最高峰!

看来,什么都要凭真功夫,有真功夫,就能不受或少受外界其他因素干扰,如 N64,机能就在那里摆着,何须多费口舌去制造烟雾?什么都不用说,玩家看看画面就"上钩"了。

TECMO 在给土星移植 DOA 时,是颇费了一番心思的,得到的认同是建立在透彻研究 SS 硬体再去开发软体之上;对于 PS 版,由于 PS 先天条件优秀,可以很容易挖掘硬体潜力,故TECMO 将借此重新演绎 DOA(与街机版,以及街机脱胎的土星版彻底划清界限),以求再攀家用机三维格斗画面新高。





◀有些夸张的招式。

按三维格斗实际演出效果来看,确实可将其分为实战型和表演型两种,而表演型才是那种被人们认为是三维人物,二维手感的代表,实战型对操作者的要求(反应能力和手法等)之高,令内心紧张者无法识其真面目,如果硬把 VF 也归入假三维真二维则不易让人接受。但 DOA 开发人员偏偏强调,我们在游戏中加入了许多二维要素,为了使玩家获得另一种乐趣,更易上手。

PS 版 DOA 显著特色:

①惊异的解析度
②纯 TEXTURE 贴图
③关节部位光滑处理
④强大光源演算



对以上四个特点作一说明:

第一条能够使画面纵向解析度达到通常指标的一倍,当玩家看到 PS 版 DOA 美丽的画面时,千万可别当成是 N64 的画面呀!客观地说,N64 还不是 PS 比得了的。

第二条请见下期的科普园地吧。

第三条,角色关节处自然,完全再现复杂动作时,关节连接处无破绽,这是用了新技术的结果。

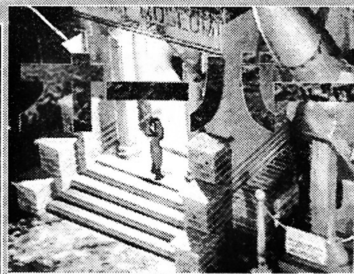
第四条与第一条是矛盾的。一般来讲,高解析度只用在街机上(配合超级彩显),SEGA 的街机全是高解析度。由于 NAMCO 的街机底板稍逊一筹,加之他为了保证 PS 的移植度,总不把最优基板使用到街机去,就造成像"SOUL EDGE"这个看上去光源演算得很漂亮但解析度完全不足的情形出现。不过,南梦宫用改良板 SYSTEM-12 新出了一个武器格斗,看上去就较好一些,在其自家以"缤纷灿烂、绚丽夺目"为主的拳脚或刀剑相碰时发光的指导思想之下,强化了半透明效果,这也是所有 PS 三维格斗遗留下来的特征(从侧面反映了 PS 的硬体特性)。那么 DOA 当然更是无可避免了,除去平行光,还用了"点光源",好啊!另外值得一提的是,据日本"FAMI 通"报道,DOA 中角色脚上所穿的可都是旅游鞋,还都是世界名牌呢!!!

Over Blood 2

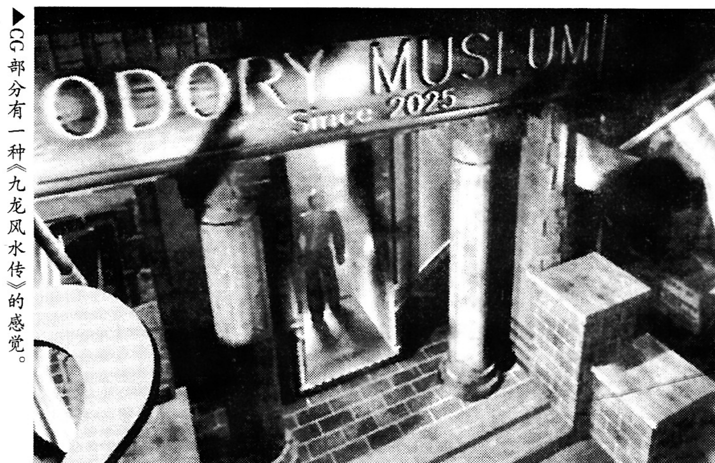
苦心研制 劲作续片

时下，大量的解谜游戏再次掀起了狂潮，许多强化动作性的作品再次得到了玩家的认同。这款《OVER BLOOD 2》在经过一年多的锤炼后终于问世了！也许是受了“盗墓者”的刺激，今作的动作性、自由度均得到了极大的强化，但愿它能够这劲作如林的软件战中争得一份真正属于自己的空间。

PS 厂商:RIVERHILLSOFT 类型:AVG
发售日：预定98年



望玩家给予足够重视，经过强化的续作终于登场！



▶CG部分有一种《九龙风水传》的感觉。

也许玩家对 RIVEHILLSOFT 推出的“OVER BLOOD”一代并不熟悉，但是笔者希望大家对今作应有足够的重视。

在经过一年的酝酿后，《OVER BLOOD 2》终于在这97年末、98年初的软件混战中推出了。为了让玩家真正地感受到长期的制作历程，新作在CG质量、气氛营造、自由度、动作性上均做出了相应的调整，也可以说是一种相当明显的提高吧！但是，现今的优秀软件作品实在是太多了，而且多是一些王牌厂商推出的全力劲作，那么像《OVER BLOOD 2》这样宣传力度不高的作品在发售后的成绩会如何呢？的确，前景并非一帆风顺。

自由度 强化提升

又是一款将自由度大大提升的作品，在今作中借助WAS系统使主人公的行动带有了强烈的个人色彩。谜题的解开方式并不是单一的，玩家可以尝试多种手段。比如挡住通路的一道门，既可以用钥匙打开也可以用枪支等武器将门撤底击毁！

另外，这个WAS系统同样配合了丰富的角色动作，相信它定会成为玩家津津乐道的诱人系统。

动作性 异彩纷呈

请注意！跑动、攀登、跳跃、游泳、潜水这一系列曾在“盗墓者”中获得一至好评的动作要素将重现于《OVER BLOOD 2》。在布满机关的区域中，玩家要利用种种娴熟的动作与敌人周旋，不过可以肯定，今作对操作性的要求并不是很高，相信这对于那些操作感不佳的玩家也同样具有强大的吸引力吧。另外提醒玩家注意那些只有用过仔细寻找才能得到的稀有物品。

责编:PERFECT



秘技天地

主持人:风马

MI JI TIAN DI

从没有真正感受到什么是圣诞快乐的风马，在去年圣诞期间有幸去了香港，真正了解了“圣诞快乐”这四个字的意思，还长了各种其他的见识，比如说差距。真的十分恋恋不舍地离开那里，果然一回来就看到许多报纸上都在报导全国各中小学校中各种“耸人听闻”的事件，风马有点儿肝儿颤，为那些事件，也为可能即将到来的“整风”之类的舆论、甚至行动。不过看到许多玩友寄来的贺卡，甚至有一位可×（爱、怕、敬……?）的玩友寄来的一千只纸鹤，风马心里平静多了，必竟广大的电玩迷和广大的年轻人都是健康向上的，也知道大人们不会认为这一代的孩子就这么完了的。

我“艰”信。（“电软如此多娇”选答题：A、艰苦；B、艰难；C、艰巨；D、艰辛。答对得 10 万分）

SS X—MEN 对街霸 FP 7

选择 ZERO 版的春丽： 在选择春丽时按住 START 键，这样就可以选出 ZERO 版的春丽，不过需要注意出招的细微变化。

HYPER COMBO 模式： 在游戏中至少要有三次用超杀结果对手，且没有续过关，这样在 OPTION 中将 COMBO GAGE 调成 FULL，即可在游戏中随意使用超杀（HYPER COMBO）了。

北京　总也不能顺利使出组合技的 风马

SS 佣兵传 FP 4

大量资金和最强装备： 首先选择アイン作为主角，之后在出现“アインでよろしいですか?”时选择“いいえ”，如此重覆两次后，在第三次时输入“ノーブル”游戏一开始便有大量资金；输入“ゼルドナーシルト”游戏一开始便拥有最强装备。

北京　十分向往佣兵生活的 风马

SS 街头霸王·合集 FP 6

改变角色登场顺序： 在“ZERO 2”的生存模式中，选择角色时如按住 L 或 R 键，就可以让各角色以不同于平常的两种新顺序登场。

北京　觉得被谁打死还不是一样的 风马

SS 卡片召唤师 FP 5

与格里根对战： 只要先用故事模式将游戏打通一遍，之后就可以在对战模式中与主角的老法师格里根对战了，他可是很强的哟。

北京　总是面对一大堆卡片取舍不定的 风马

SS 怒首领蜂 FP 6

枪与激光同时强化： 在强化类型的选择画面中，同时按住 L、R、A、C 四键，这样在游戏中可同时强化枪与激光的威力。

北京　怀疑吃了那么多星星后会坠机的 风马

SS 樱大战·蒸气广播演出 FP 6

发现三个迷你游戏： 首先将游戏盘中的六个人每人至少玩通一回，然后在写有“花组最新情报”的封面时，按 A 或 C 键，便会出现三个隐藏的迷你游戏。

人物回转了： 在广播中正在放送 DJ 的曲子时，只要按 A 或 C 键，就能让信息框中的人物产生回转。

北京　不想玩，只想看动画的 风马

SS 索尼克赛跑 FP 3

使用超级索尼克： 要使用 SUPER SONIC 就要进入一些秘道，并在其中取得宝石才可以，具体方法如下：Resort Island：要取得 50 的金环时秘道的门就会打开。

Radical City：①地点一之前右面不远的地方有一个地洞，经过之后不久便会发现那道门，但需要取得 20 个金环才能打开。②另一处需要 50 个金环，才能打开。

Regal Ruin：①地点一在起点后不远的左面，但需取得 50 个金环才能打开。②地点一通过一斜坡后，便会出现在玩者的右面，但需取得 20 个金环才能打开。

Reactive Factory：①地点一在大回旋之后，需要 50 个金环才能打开。②地点一在一处空有一电子仪器，当中写有“GO”字样，而在前的左面会有一小路，只要跟随其路线便可，需 50 个金环才能打开。

隐藏赛道： 玩者只需在头四条赛道上均取得第一名，便会出现一条隐藏赛道——Rediant Emerald。

使用罗伯尼克： 只要在隐藏赛道 Radiant Emerald 中取得第一名，就可以使用 Dr. Robotnik 了。

与隐藏对手比赛： 在每场比赛当中需要集齐五枚 SONIC 金币，及取得前三名的位置，之后便会出现一些隐藏人物。在 Resort Island 中是 Mecha Sonic；在 Radical city 中是 Mecha Tails；在 Regal Ruin 中是 Egg Robo；在 Reactive Factory 中是 Mecha Knuckles。

北京　也总想在马路上疯跑的 风马

SS 世嘉观览车大赛 FP 4

隐藏赛道及赛车： 在 SATURN MODE 中的 Championship 中只要三个回合所得的总成绩都是第一名，便会出现一条隐藏赛道；完成隐藏赛道后，便会发现在 SATURN MODE 中增加了 Exhibition 一项，只要取得第一名，就可得到一辆隐藏赛车。

北京　固执地认为赛车不如赛马跑得快的 风马

PS 盗墓者 2 FP 5

跳关方法： 首先是慢步左移、右移、左移、后移、前移、然后原地自转三周、再向前跳，跳到空中时按○键即可。若尝试数次仍不成功的话，请使用以下 PC 版的方法：取出照明弹，然后慢步前移、后移、原地自转三周、再前跳。

全部宝物： 首先慢步左移、右移、左移、后移、前移、然后原地自转三周、再向后跳、跳到空中时按○键即可。若尝试数次仍不成功的话，请使用以下 PC 版的方法：取出照明弹。然后慢步前移、后移、原地自转三周、再后跳。

摆脱 Bulter 的方法： 拉瑞（Lara）的家中，有一位名叫 Bulter 的管家，但他会十分麻烦地跟着 Lara，因此若想摆脱他，可以引他走入厨房中的冷冻室，然后锁门离开，那么 Bulter 就会被困在冷冻室里，而 Lara 也能重获自由。

北京　觉得 Bulter 实在很可怜的 风马



PS 第一猎手 FP 5

得到各种特殊武器：在第4关，先破坏贮水区出现的潜水艇的艇身，再破坏随后出现的核心（最好用HEDGEHOG），就会得到名为JUNO的武器；在第3关，当破坏完中BOSS后，画面会变成纵卷轴，这时画面上方会出现飞机库，它会不断地放出一些敌机，只要能将全部40架敌机全部干掉（最好用VULCAN），就可以得到攻击力最强的武器FLASH；在第4关后半，在出现分支时选择下面的路线。走这条路刚一开始，将画面左下角的集装箱破坏（最好用SPREADER），就可以得到MOSQUIT；在第5关前半，基地区域的最后阶段从画面里出现了一个斯芬克斯，将它破坏后（最好用WASP），就可以得到PYTHON，但需要注意斯芬克斯会很快从画面上消失，所以你的动作要快。

隐藏战机"Unkown Fighter Type Ⅱ"：只要用HARD的难度打通游戏并签名之后，就会多出一架隐藏战机。它的弹药数量为9999。

第1关的隐藏路线：第1关的中BOSS的弱点在头部，但如将它的引擎部分破坏，就可以进入一条隐藏路线，里面会有一些秘密武器。

北京　一玩此游戏就感觉自己是第一猎手的 风马

ARC 天草降临 FP 8

对付斩红郎必胜法：只需躲在最边上不停地跳跃加重斩即可，不过小心不能让他距离太近，必要时可在落下时用中斩将他打后一点，此招如服部半藏等人也能用。

浙江丽水　崔涛

ARC '97格斗之王 FP 4

山崎龙二"射杀"的简易变化法：当山崎龙二的"射杀"击中对手后，只要以不同手法连按键就能作4阶段的技巧变化。第一阶级不用输入按键（11Hit）。第二阶段：要每秒输入按键2—4次（12Hit）。第三阶段：要每秒输入按键5—9次（16Hit）。第四阶段：要每秒输入按键10次以上（27Hit）。一般玩者都很难做到第四阶段。不过，这有一简化法：因为输入按键时，A和C键都管用，所以可以两个按键同时按，"两只"一起上吧！这样就比较容易了。

昆明　敢用人头做保秘技管用但投稿格式不对的 聂翡

ARC '97格斗之王 FP 4

三个人的超杀追击：良的超杀"天地霸王拳"（↓↘→↓↘→·Aorc）可令对手昏迷；但出、收招硬直而无法追击。若满足MAXIUM：血见红、聚满气，逼近对方（最好逼至版边）先以轻拳or脚命中，再连"天地霸王拳"，收招时立即再聚气，即可再以"天地霸王拳"追击，不出三次必死无疑。注：①若非MAXIUM施此法也可能成功，但难度极大；②对CPU时，若难度设定较高，在最后几场中因电脑作弊则会失效。

拉尔夫超杀追击："宇宙幻影"（↓↘→↓↘→·AorC）是不可防御的突进超杀。先令对手倒地，待刚起身时以"宇宙幻影"追击，再追击……（最好在血槽见红时）同理可证，八神庵"八酒杯"（↓↙←↙↓↘→·AorC）命中后会造成对手一段时间内防御不能，见红时同样可连续追击，但应看准时机，防止对手以跳跃避开。

安徽宿州　情剑狂侠·苌凝凝

附：一键盘能打死100只索尼克、200头草雉京、3000条"大红郎"、9万匹马里奥、10^{10}个大神一郎的　PC GAME迷：苌××（他自己不敢说）

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

牙神幻十郎的超级连招：首先选用牙神幻十郎（修罗），再选用开头字母为"M"的状态。经过一番战斗后，怒气槽已有能量，这时使用怒气爆发（A＋B＋C），然后迅速使用三连杀（↓↘→＋斩），若对手没防住第一刀，则当斩了2斩后（不让他斩第3斩）迅速发动连续斩（A＋B＋C），当连续斩发动一会后，再用三连杀（也只能斩2下），然后再用连续斩，如此往复，到怒气快要没有时，使出最后一个三连杀也只斩2刀，在第3刀快发动之时，使用威力无比的14连斩（C＋D·AABBCCABCCCCCC），若对手中途不使用怒气爆发，则从开始的三连杀至最后的14连斩是怎么也防不住的（前提：第一刀没防住）。我曾在怒值全部满时斩了风间苍月68下，对手仅剩5%都不到的生命值了（从满血开始的）。另外，三连杀中的斩最好用重斩。此法对所有敌人都管用。

江苏镇江 游戏综合症患者 霍志强

ARC '97格斗之王 FP 3

部分人物的连续技：暴走八神庵：有两层以上气槽时爆发掉一层，自己处版边时，对手一但近身，输入屑风→重拳→2段小葵花→重拳→屑风→重拳→MAXIUM禁仟贰佰拾壹式·八稚女（ONLY 13 HITS，120%，一击必杀，不必担心成功率，这个八神speed极快）→鸣啊噢（胜利狂啸）。

草雉·京：跳跃C→落地C→重贰拾伍式·改→荒咬→九伤一→琴月阳（也可在七十五式改后接）这招在重柒拾伍式改后为一分支，还可接里百八式·大蛇雉或无名超必或直接打琴月阳。

真·七枷社：只限三层气槽时，爆发一层，近身使出任一种投系超必杀。超杀结束的瞬间马上使出投系超杀以外的第三种超杀↓↘→↓↘→·A/C并按住A/C蓄住不放，若时间得当，则对手起身时，超杀也正如蓄到自动放出，成为防御不能技，刚好击中对手，也是可以满血一击必杀的。

TERRY：当有两层气槽以上时，爆发一层后跳跃重拳→落地重拳→威力突袭→三连击能量喷泉。此技在威力突袭后若气槽不足可接普通超必或跳跃超重击或上升击或……

河北石家庄　一心替风马着想的　特色二人组（暂定）

ARC 真·侍魂 FP 4

加尔福特狗咬追加斩杀：一般在中了加尔的忍犬突击咬身（↓↙←＋C）之后，加尔福特本身是使不出踢、斩和各种必杀技的，但只要此时用冲刺攻击（在前冲中突然向后同时按攻击键），加尔福特就会使出斩或踢。利用这个原理，可在对手中了己方的忍犬突击咬身之后再追加一记冲刺重斩（当然，用其它斩或踢也可，但重斩威力巨大较为适宜实用）。注意，此招只对地震，千两狂死郎、牙神幻十郎、不知火幻庵、王虎、黑子有效，对上述以外的全部人物均无效。此招在对手中了加尔福特的武器破坏必杀技冲激忍犬破袭之后仍可使用，且因冲激忍犬破袭（→↘↓↙←→＋D）中招状态的时间较长，可以追加两斩（一般用两记重斩时间可能来不及，可用一重斩和一中斩）。适用范围同上述人物、剩余无效。但此招难度比上招难度稍大，命中率不是百分之百（但第一斩落空的话，可再追加一斩）。下面列出对不同人物时的命中率：对地震、千两狂死郎时命中率为100%，对幻十郎、幻庵时为95%，对王虎、黑子时为50%－80%。

使对手发狗疯：可分为四种不同类型：一、一般发狗疯，在对方剩余的体力不足被加尔福特的冲激忍犬破袭一咬时（即一中此招就立即毙命），用冲激忍犬破袭结束对方。对方毙命后，会手持武器站立在地上剧烈地摇晃身体，很痛苦的样子。二、使对手上天或入地，在一的基础上，发出冲激忍犬破袭，对方若在跳离地面时中招的话，会被忍犬一直拖到边界，然后自己慢慢升上天空。若是对方起跳后下降过程中中了此招，突击忍犬会将其拖到边界，然后对方自己慢慢地向地下滑去。三、使

对手边摇摆身体边发出怪叫声的发狗疯，在对方中了加尔福特的冲激忍犬破袭之后，还处于中招状态中时的体力不足加尔福特的一记冲刺攻击时，用加尔福特立即前冲使出冲刺重斩（较为实用）。对方中招毙命后，会手持武器站立身体左右摆动发出平时从未听过的奇怪叫声，另外，在出现黑子抬尸体的镜头时，还会再发出一声怪叫声，真是恐怖（尸变？）。注：适用范围和成功率与狗咬追加斩杀一样。四、使对手变成僵尸（一听此招名称，实在恐怖，对手变成僵尸那还得了？），此招适用范围和成功率均同三。在对方中了加尔福特的冲激忍犬破袭后，还处于中招状态中的剩余体力不足加尔福特的两次冲刺攻击时，立即使加尔福特前冲使出冲刺重斩，收刀后又前冲再追加一斩（后面这斩一般以中、轻斩为宜），此招有点难度，一般较为成功的玩法是对方在中招状态中的体力仅够一个冲刺中斩或重斩攻击时，先使冲刺轻斩再追加一个冲刺中重斩。对手中招毙命后，手持武器，保持被攻击到时的状态，僵定到原地，不能动弹，像被使了定身术一样，目瞪口呆地在那儿，十分奇怪。注意：所有使对手发狗疯的秘技一般以在决胜局时使用为宜，因为若不是决胜局，对手的发狗疯时间很短，状态不明显且很快会恢復原状准备第二局的决斗。

与忍犬一齐隐身：注：此招是对贵刊96年第6期的同名秘技的不同玩法，且效果比其好。在加尔福特使出幻影灵绝（→←→←→← ↓ + BCD）后，因其忍犬不会同其一起大隐身，故虽加尔福特使出幻影灵绝，但因其忍犬的跟随会暴露身份，此时可在使出幻影灵绝之后再输入使自己变Q版的指令（→↘↓↙←→← + C）。之后，便可和忍犬一起大隐身了。

广西合浦　黄延勇

FC　最终幻想Ⅲ　FP 6

免费装备魔剑士：魔剑士是对再生系怪物最有效的职业。其村庄在新大陆罗撒尼亚王城西北处，沿某条水流进入后遇见一屏障，用大飞船可跳入。进村后发现装备很贵，可从村子右上方丛林中一条秘道进入瀑布中，干掉一红忍者可得一把黑暗剑，出瀑布往下走，到河流下方的河中小草地可捡到甲胄与盾，最后进村北的山洞中找到另一把黑暗剑，两把剑攻击力均远强于装备店中卖的。

究极武器的获得：除了镜中世界顶层在魔法屋秘道中所卖的飞镖外，无任何武器能使双手攻击力达四百以上。但在水晶宫（即最后魔宫）第二层中，有一种红色的飞龙带有究极圣剑，如双手装备，攻击力不亚于飞镖。此龙仅在该层出现，且每见一次须出去记忆一次才会再次出现，有时还会留下圣灵药。圣剑也仅有最初不具备转职能力的勇者才能装备，所以获得该剑后要转职成勇者。另外，龙的具体出现条件不明，如笔者第二次通关时，以52级寻找该龙数日未果，还望高手指点迷津。最后指出一点，此龙不是那么容易遇上，须有耐心，如双手装备剑，一击五千多HP的效果不会让你失望。

广西南宁　从“集中营”时代就关心本刊的 吴健、黄嗣贤

马语：FF二人组，听到你们被家长撕掉杂志的遭遇后，又开始乱想连篇：他们能撕掉自认为不好的杂志，为什么我们不能将嗜烟酒的长辈们的烟扔掉、酒倒掉呢？对你们所说的多登有说服力的文章，我认为作用不会太大的，这不是说服力大小的问题，而是对方知识面宽广与否、心胸宽广与否、等等与否的问题。你们不是也说：“家长看后都不屑一顾”吗！至于要登名人的文章，这更是我不能同意的，“名人即名言”，这种认识该怎么说呢？反正说着各路名言的名人们是不是也应收敛一些，脸皮儿稍薄一点儿，别再让广大各路爱好者听那样模棱两可的外行话了吧！谢谢各路名人的谦虚！谢谢广大爱好者的明见！打倒风马在此胡说八道！希望风马今后能接茬“胡说八道”！风马喜欢把剩下的思考留给别人，自己不去想，当然也就省事儿不用写啦！风马的蹄子印只有两个……

FC　F1—RACE　FP 5-1

最高时速：如果你能将时速达到420 km/h，时速则会飞升到490 km/h左右。这是高手也难达到的时速，许多时候是达到410 km/h即失败。

广西钦州　应该不会（风马加）一事无成的 马松

马语：我当然不会因为是“骨灰级”的游戏，就不刊登其秘技啦！希望你能再投稿，同时我也不会改名成“风满”的，不然别人还以为我是专写白字的白日做梦者呢？

GB　圣剑传说　FP 4

关于升级：こうげき攻击力、ぼうぎょ防御力、たいりょく体力、ちから气力、かしこさ精神力；当升级时会出现：1、せんしタイブ，2、まどうしタイブ，3、モンクタイブ，4、けんじやタイブ这四个选项，选1则攻+2、防+1、体+1、气+2、智不加、精+1；选2则攻不加、防+1、体+1、气不加、智+2、精+1；选4则攻不加、防+1、体+1、气不加、智+1、精+2。

座标准确方位：在97.1期中登载的《圣剑传说》攻略中的后两个座标不是很确切，在此精确一下：(8,1)在地图上看，从正中间的房屋向上到底，再往左一格便可见到水晶体。(8,4)在地图上原地（地洞算在内）向下走4格才会看一座高塔从地底升起。

浙江杭州　张南

MD　真人快打Ⅲ　FP 7

99hits以上的连击：首先调出双人练习（光标指向第一行，按住ABC三键再按STRAT即可）此时使双方角色都到画面边，一方角色跃起，另一方蹲下按低拳，不要等对手落地，快慢要适当。可惜卡带程序没有100 HIT与100%的体力，所以屏幕会出现一些奇怪的数字。

隐身的对手：同样先是调出双人练习法，一方选用桑娅在敌人的体力不足一个高拳或低拳时，另一方使其跳起，而选用桑娅的一方靠近对手并在画面边用高拳或低拳将对手打死在空中趁其还没有爆炸之前赶快输入腿摔（↓・低拳+防），将对手摔倒在地，那么下一个对手就不见了，只有影子，若再受到攻击便会现身。隐身对手就连使用究极神拳也不会现身。

注：这两个技巧均可在“终极真人快打Ⅲ”中进行。

贵州都匀　格斗之王 王舰

PS　街头霸王EX PLUS α　FP 3

不用爆机便可完全使用隐藏角色：只要在选模式画面中，光标移在PRACTICE MODE上，顺序输入：START键、上、右、下、右、START键，这样便可在任何模式中选用隐藏人物进行游戏；

增加过瘾的3D打木桶MODE：同样光标移在PRACTICE MODE上，顺序输入：START键、上、上、右、上、右、上、START键，这样PRACTICE MODE中便会增加一项BOUNS MODE。

BOUNS MODE中取得高分的秘密：在打完一个木桶之后，在奖分数字升起但未消失之前，再打下一个木桶，这样分数便会以木桶的分数为基础×2，再下一个桶便×4、再×8、再×16、再×32、再×64、再×100，最大的乘幅是100。另外有些木桶是很难打烂的，不要浪费时间，在它未滚出之前把它踢回，就会赢得多一些时间。还有一些木桶要用必杀技取得高分。

在2分钟的打木桶游戏里，任何时间按SELECT键便可重新开始游戏，这对游戏中毒深者（完美主义者）帮助是大大的。另外，玩此MODE选用行动敏捷的人物也是取得高分的关键，笔者经过无数次试验，认为春丽是首选。笔者用春丽打得的最高分为三百五十多万，若有高出此分数者请指教。

广东肇庆　用手使劲揪着马耳灌输秘技的 老宏



"人间五十年"之二十

"战国情势"连载——

丰臣家(四)

文/一心

丰臣家的决战

关于"关原之战"与"大坂城保卫战",也许诸位听说过。关原之战发生于1600年,大坂城保卫战发生于1614及1615年。这个时候,天下早已不再是群雄割据的局面,早先你所知的战国豪杰大多数已经谢世。关原之战中,全国的诸侯分成两大派系,好象又再次回到早期的"源平合战"。而1615年的大坂城保卫战,丰臣一方已经是孤城落月了。这两场大规模的战役,决定了丰臣家灭亡的命运,最终也开始了日本古代持续时间最长的统治政权——江户幕府。

1598年秀吉死后,依照他死前的遗嘱,丰臣政权的实力派"五大老"中的两位各司其职——德川家康到秀吉的居城伏见处理国家事务,前田利家到大坂城做丰臣秀赖的老师。丰臣系的诸侯前田利家享有崇高的声望与能力,由他来辅佐幼主,外系的诸侯德川家康始终不敢逾越雷池一步。按照秀吉死前的约定,家康将在秀赖成年的时候将国家的政权交还给他,由前田利家作为监护。虽然两股势力不免在暗地里相互算计,不过天下还算太平。可是好景不长,次年62岁的加贺大纳言前田利家的突然病故,好象是晴天里的霹雳,所有的人都明白,这根顶梁柱倒了,丰臣家也完了。压着火山口的巨石消失,家康这位一直在信长、秀吉两位大英雄手下忍气吞声的乱世英雄,他的野心不久就会爆发。

果然经过筹备,在1600年家康终于有所行动。家康首先向同为五大老之一的上杉景胜挑衅,要他到伏见的德川公馆来以属臣的身份拜见,这种无理要求马上被上杉拒绝。家康随即宣布上杉叛乱,并开始了上杉讨伐军的调配工作。这年七月四日,由石田三成为首的一群原先丰臣秀吉手下的亲信幕僚发出了五奉行联署的十三条弹劾书,列举了家康的种种罪状,并在大坂举兵,声言讨伐德川家康。这时,由家康率领、包括许多隶属于丰臣家的诸侯组成的上杉讨伐军正好走到小山地方。家康让部队停下来,开了一次行军会议,会上家康让这些诸侯决定去留。结果让家康满意,所有的诸侯最后都发誓愿与家康同生死,这支部队便是后来关原之战东军的主体。这个会议的后半部分,自然也就成为关原之战的作战会议。最后决定,由福岛正则、池田辉政等人率领先锋部队,立即动身西行,先期到达正则的居城清州城,确保东军的前线;家康决定先回一次江户,然后率德川军从东海道向西,嫡子秀忠率领德川第二军,取道中仙道,自中路前赴关原。

秀忠的军队,想一路扫平甲信地方的西军势力,以防他们在背后捣乱。然而就在进攻信浓真田昌幸的上田城时,遇到了挫败,以致于没有赶上关原的决战。当德川家康的军队在清州与福岛正则的军队汇合以后,北上美浓,攻下了织田秀信的岐阜城。这时西军也已攻下伏见城,在大垣城集结。两军在关原两边对峙。

9月15日零点,西军自大垣城出发,于三点到达关原,总兵力达85000人,此时家康的75000兵力也早已到达。上午八点,隔着浓雾,井伊、松平军(东)与宇喜多军(西)互相对射铁炮。不久,井伊、福岛军便开始突击宇喜多军,拉开了战幕。浓雾中,人喊马嘶,枪声不绝,黑田军又开始对石田本阵的前卫阵地(岛左近)的侧面突击。在半里见方的战场上,正当双方处于混战状态,直到丰臣阵营的小早川秀秋叛变,从内部瓦解了毫无防备的西军,致使西军迅速溃败,大谷吉继战死,小西、宇喜多军败退,石田军逃入伊吹山中。一直到下午两点,岛津义弘最后撤退,关原之战以西军惨败而告终。

虽然德川家康乘西军战败之机,把秀赖的领地减少,但是随着自己的衰老,而秀赖则一点一点长大成人,家康不能不为死后自己的家业担心。于是,家康便下定决心,要在死以前把秀赖这个大患除去,便再一次地挑衅。这一次的矛头直接指向渐渐长大成人的秀赖,在列举了一些罪状以后,便匆匆地再一次发动了战争。关原之战中,有许多西军阵营的诸侯失去领地,还有很多武士失去主家。所以,当大坂发出通告,招募保卫大坂城的士兵以后,很快就有十万的浪人前来报名,并且还有真田幸村、后藤基次、长宗我部盛亲、明石全登、毛利胜永等天下闻名的武将。家康此时已经动员了三十万的军队。

家康原以为大坂攻坚战轻而易举,但是结果却出乎他的意料。大坂的前身本愿寺城信长曾经花了十年的工夫才使其投降,更何况秀吉曾经以此为根据地苦心经营。"和谈!",家康用这种惯用的政治手段轻易地愚弄了大坂方,最后竟然被轻易地通过了。在和谈休战期间,家康动用了大量的矿工,填平了大坂城外的护城河,还破坏了城墙,使大坂成了一座不设防的裸城。大坂冬季保卫战就这样莫名其妙地结束了。

次年五月,家康再次进攻,大坂夏季保卫战拉开战幕。大坂已经失去保护的屏障,所有的士兵都抱着一死的决心,再次令家康吃惊的是这些不要命的浪人,居然抵抗得如此顽强。整个战斗非常惨烈,日本古代没有哪场战役死伤的人比大坂夏季保卫战更多的了。

由于要对付来自几个方向的敌人,大坂陆续派出了几支部队,但最终都是全军覆没。战斗发生先后在几个地方。五月六日早上,在河内国片山、道明寺附近,德川方的水野胜成、本多忠政、松平忠明、伊达政宗与秀赖方的后藤又兵卫冲突,又兵卫战死,为他忠勇的美名画了最后一笔。当日在若江、八尾附近,大坂方的长宗我部盛亲、木村重成与藤堂高虎、井伊直孝冲突,长宗我部、木村双双战死。七日,也是最惨烈的一次,发生在大坂城南,也是德川主力部队与大坂方的最后一场战役,大坂方投入了最后所有的兵力。在四天王寺附近、真田幸村统帅了他的近卫部队,几乎是在以一挡十地在战斗着。并且几次把德川方被打得节节败退,有一次还杀到了德川家康的营寨。德川方在兵力占绝对多数的情况下,小笠原秀政、小笠原忠修、本多忠朝等许多武将战死,最后,由于体力不支,真田幸村被铁炮打中,终于战死。这次战役,也是真田幸村被称为日本第一强兵的缘故。

四天王寺附近的战役结束以后,大坂迅速落城,秀赖及他的母亲淀被烧死在一个仓库内。据说秀赖的母亲淀曾派出使者向家康乞命,而家康的答复是,这么多人为你而死,你还怎么能活呢?丰臣家在日本历史上经过一个短暂的辉煌以后,就这样迅速地消亡了。

责编/北尤



◀壮绝战死的大阪方的智将与勇将真田幸村的铠甲。(大阪城天守阁藏)

最近因为有充足的时间，看了“充足”的读者来信。可能因为是年关，各单位都在做总结，许多读者也给97年杂志做了认真的总结。看着一封封重重厚厚的来信，“爱之深”不敢当，“责之切”真是触目惊心。多少有点象三九天一桶桶冰水灌顶，从头脚凉到心里。许多读者批评杂志不求创新，不思进取。从《’94典藏本》、《’95典藏本》、《格斗天书》到年末的《’97增刊》，一本比一本做得好，可杂志却没有长进。一位从第一期就买杂志的“资深”读者尖锐地指出：你们的杂志确实是越来越成熟了。但成熟不等于圆滑，不等于没有朝气，不等于没有创新。那样的成熟只是一种“乡愿”、“市侩”而已。从客观上说，《’97增刊》的编写影响了杂志的质量，《增刊》中一些读者大声叫好的文章，如《动作游戏研究》、《动作RPG研究》、《一世情缘——任天堂红白机动作射击游戏经典回顾》都无法在杂志中重现（这是我们的承诺）。另外几位小编在年末出访香港也分散了一部分精力。但这些都不能成为杂志无进步的借口。我们一贯认为，读者花钱买了你的产品，就有权力说三道四、说东道西、挑肥拣瘦、品头论足。就有权力横挑鼻子竖挑眼。你就有义务虚心听取、认真改正。脱离群众、闭门造车、故步自封，最终的结果是步中国足球的后尘——没戏。

上海的朱立超来信说：“闯关族的家”可谓是所有杂志中最能表达读者心声的园地，是所有杂志中“编读往来”最好的栏目。可为什么总是“虚心接受，屡教不改”？从九四年的“赞不绝口”到九七年的“人人喊打”，其中的问题不言而喻。去年十二月杂志“家”中的“御意见无用”是不是玩世不恭？这好象在声明：不管读者的意见如何，我们稳坐泰山，雷打不动。

谢谢你的批评，用“御意见无用”做栏头是个玩笑，不必做真。廊坊市的董钢，大连的周广达等读者对《’97增刊》中《一世情缘》一文非常喜欢，但对其中《大坦克》与《沙罗曼蛇》的游戏画面出现错误提出批评。这是编辑的疏漏，与作者无关，在此向读者表示歉意。顺便说一下，该文作者R·E·D是目前正就读于清华大学的研究生，这篇文章如此受欢迎出乎我们的意料。怀旧——慢慢地体味过去的美好时光——是现代人不可或缺的享受，许多读者来信也弥漫着浓浓的怀旧感情。有些人甚至感叹早期的《GAME集中营》和《风景线》影响了一代青少年并创立了一种全新的杂志文风。由《集中营》时代的“不按牌理出牌”到今天的中规中矩，杂志掺杂了太多的“杂质”。

春节寒假到了，许多玩友手里有了压岁钱，请我们推荐游戏机和几本书。如购机，可参看97年第7期的“暑期购机大比拼”，各机种（从16位机到次世代机）性能、优劣都介绍得比较全面，可根据自己的喜好和财力选购，最新价格可参看本期杂志广告。至于游戏方面的图书，我们从实用角度推荐《秘技宝典》和《’97秘技宝典》，但杂志社已无存书。可读性及制作精美，我们首推《’96格斗天书》和《’97增刊》。目前市面已出版的游戏书刊无论从内容、质量、装帧、印刷、价格都无法和这两本书相比，可以称之为“永久典藏”。（注：购买《’97增刊》时请注意：如果彩页小字字迹模糊，翻开封面后左侧书脊处有铁钉的为盗版本，一定不要买。）



98年第一力作《格斗天书3D版》二月中旬全国发行，现已接受邮购。

闯关族的家



我对贵刊最大的不满就是广告。你们的广告真是太“出色”了，几乎可以包揽全国的电玩专卖店了吧。广告之“丰富”，广告之“精彩”，无刊可比。在这方面你们也不失“老大”。相信“最不满意的栏目”一项，一定是广告。读者最不喜欢的栏目，你们却办得最好。

北京　namco

贵刊的九七年合订本我已买到。要说物超所值，没错；但精久保存就不太合适了。

我个人认为，排版时按期排，实在不可取。比起各期杂志来，彩页数减少，而且不方便查找。合订本是为了收藏，如果如此排版，我还不如把六期《电软》收在一块算了。

我建议你们把各期的内容，按类（即论尽江湖、次世代天空、格斗天书……）分开，这样列一个大目录在前面。拿起书，首先映入眼帘，全书有什么也知个大概（不看我也知道），这才像一本书啊！

河北任丘　孟龙

我希望杂志能将《街霸》1代至3代的海报，人物肖像及精典画面以连载方式在彩页上刊登，然后是《拳皇》系列，最后把两部作品中的人物用对战的姿态拼合在一起做欣赏，这样不很有意思吗？《生化危机》本来我并不关心它，因为只有PS有。但CAPCOM公司做了大好事，将它也移植给SS。我第一次

玩 3D 游戏，才知道 3D 游戏真的很棒。不过我只对《铁甲飞龙 RPG》、《七之秘馆·战栗的微笑》、《生化危机 2》，还有 PS 上的《合金弹头·燃烧战车》感兴趣，真希望 KONAMI 公司也能做大好事。另外 NEC 和 SNK 搞什么名堂，将《梦战 1 和 2》、《侍魂 1、2》移植给 PS 而不给 SS 移植，以后会吗？还有 SNK 为什么在《武士烈传》中的战斗地图上不将敌人显示出来呢？而采用老方法，真是败笔。97 年内 SS 将有不少我喜欢的作品出笼，让我感到开心，不过如果能有我心中的梦幻作品制作，我就更开心了。我真奇怪象以下这么好的体载，为什么没人给它们做游戏呢？

①铁臂阿童木 ACT：可以象洛克人一样，成为阿童木系列，他的动作有跑、蹲、飞、挥拳、将敌人举起砸烂，从空中的冲击拳，屁股上的机关枪，可四面八方射击，在黑暗处眼睛可以照明。第一作开头用动画形式播放阿童木怎样诞生，敌人是《真假阿童木》的故事改编。2 是《埃及阴谋团》，3 是《热狗兵团》，4……，5……。

②变形金刚 S·RPG：用这个形式可表现动画片中众多的人物。总分为四大篇章，以擎天柱、补天士，巨无霸福特，再生擎天柱金刚战神的故事展开，游戏应尽可能将动画片的故事和画面都再现。

③天鹅湖 ACT：你们应该看过这个动画片电影吧，它完全可以做成一个游戏，过程自然是动画连接。

④国王与小鸟 ACT：用扫烟囱的男孩做主角和国王的密探们作战。2D 模式上下移动，在某些地方采用 3D 模式。《天》、《国》如能做成游戏，游戏性肯定比《狮子王》、《阿拉丁》有意思，迪斯尼为什么忘了它们呢。

⑤洋葱头历险记 RPG：这是我小时候所看的一部连环画，是老外的童话，很有趣。里面蔬菜是贫民，水果是贵族，还有小动物，昆虫也被拟人化，故事是洋葱头为了救被抓的父亲展开冒险……

⑥街头快打合集 + 格斗组怒之铁拳：CAPCOM 好象跟 SEGA 合作的挺好，如能将和《街霸》有关系的街头快打移植给 SS 就好了。我还奢望 CAPCOM 能和 SEGA 合作，推出街头快打Ⅳ代，里面收入《街霸》的一些人物和 SEGA 的格斗三人组。

⑦街霸 VS 拳皇：这个游戏如果能出，真是真正的梦幻合作，那怕只有一次也好。 南京 赵辉

无类，有件事我始终想不通，你们编辑部为什么除了杂志（GAME 类）以外，什么都不卖呢？看到其它类型的杂志都有符合自己类型的东西可以让读者邮购，我实在是不明白《电软》为什么就不行呢？例如，歌曲类杂志可以邮购歌星的照片、印有歌星图样的 T 恤，或是杂志吉祥物的徽章等等，为什么《电软》就不能邮购印有×马图样（Q 版马），×龙图样（Q 版龙）的商品呢？不卖就不卖嘛，干嘛还要隔三差五的推出例如《×大战》放射灿烂光芒——《周边产品总动员》、《打机总动员之乐趣倍增法》、《玩具总动员之 GAME 休闲篇》之类让人“口水三千丈”却难以买到的商品，这不是折磨人吗？ 西安 雪蕊（女）

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

首先声明，本人是贵刊的热心读者。自从十一期上看到“增刊”的广告之后，被其声势、被其所占版面之大（指广告）所震撼，于是乎翘首以待，度日如年般等到增刊的发行，迫不及待地买一本回来仔细品尝。但尝完之后，却有消化不良的感觉。时至今日已经十日有余，并无好转之意。不得已提起笔来，一吐为快。（吐了就舒服了）

①我不想扼杀各小编为增刊付出的辛苦和汗水，有些话我不想说也不愿意说，但最后还是你们自己说了（这不怪我）。如增刊中编者的话：踌躇良久不知如何下手——太阳底下没有新鲜事（没点子，没素材）

艺术的生命力在于求变求新——因为读者的口味常变常新（找到借口）

为什么会这样，只有一个原因，现在出增刊一类东西不适合了。以前有众多的游戏需要介绍，众多的角色需要了解，正刊来不及介绍，增刊正可以拾遗补缺。但经过这几年的了解，就连霸王丸身上有几块刀疤都了如指掌，何必又出增刊呢？增刊中几乎所有的内容以前都在正刊中见过，又何必改头换面，苦苦上场呢？我真的好累！

②虽然以上我说了很多让小编们伤心的话，但这一切都是出自于对贵刊的信认和爱护，决无贬低之意。起码有一点我可以向天发誓，贵刊的期刊（尤其是今年的，特别指出十一、十二期）在我心目中的地位是如日中天！！！

③不知是谁，噢，对不起，是哪位老大写的“增刊”中的《谁是第一》那篇文章，真是天下第一！如果有机会能跟那位大爷相见，我肯定会与他在“侍魂”中决一死战，用加尔福特的狗把那位大叔的食指咬下来，让他永世不能再编。本人通读了三遍“谁是第一”那篇文章，到最后也没搞明白，他到底想说什么？上篇说 SONY 的发家史，中篇又说游戏争霸战的由来，下篇却说 SONY 的战败。最后“未完成的尾声”说：SONY 第一。Shit，玩谁呢！

④如果贵刊想给本人“本年度，不，从此之后最不受欢迎人物”桂冠，本人也接受，但有一点我想更正一下，是“最不受欢迎，但以后每期必买”的人物。中国有句古话“爱之越深，根之越甚”，这也就是本人此刻的心态和现在满腹臭屁的原因吧。 山东省胜利油田 郑义

建议从明年开始，每年除杂志及所出的书外再出一套书，分上下册。上册年中出版，下册年末出版。名字我提议叫《游戏与漫画》。内容主要是展示各游戏大作，精美的人物设定及游戏画面。可以是现在的也可以是过去的。可以是杂志曾介绍过的游戏的补充，也可以是从未介绍过的游戏。换句话说，做这套书最重要的标准就是游戏画面及人物设定一定要漂亮（因为这套书以画为主，以游戏为辅）。另外，对人物及画面设定的画家的介绍也是必不可少的。游戏种类可以是除“格斗”外的所有游戏，象 RPG、AVG、ACT 等。比如 12 期介绍的

《异度装甲》、《救火奇兵》、《寄生前夜》、《前线任务 2》等以及前面介绍过的《双界仪》等。自从见到这些游戏的画面及人物设定后即令我魂不守舍，希望能够对它们了解得更多、更重。总之，这套书既是对贵刊所介绍游戏的补充，也算是贵刊对众多漫画读者的一份回报。

吉林通化　何志刚

97 年增刊的形式我想 99% 的人都会喜欢，那独特的不是讲游戏而是讲与游戏有关事情的定位一下子就把我给吸引住了。我想所有的电玩迷面对这样一本从侧面谈游戏的书都会有爱不完的感觉。除了那 1% 没买到书的人。这不是对 97 增刊的吹捧，而确确实实是拿到书后喜悦的想法。

精美的彩页，先不提那几幅美丽的装饰画，仅仅谈乱舞势力 NG 英雄们的变迁，包括了所有我崇拜已久的偶像：特瑞、吉斯、八神、霸王丸……皆从初次亮像到最新之作，使我更深一层的了解了他们（97 刚出，没有加入有情可原）。再加上集结可爱的四十多位游戏女性角色们，使得那几年来时时伴我成长的人物又一次回到我的身边。回想起破关时的喜悦和完成事件时的激动，又一次兴奋不已。

最令人难忘的莫过于书中的游戏产品集合。当时我眼红得又想吐血，又想吃书，究竟在那里才能买到他们呢，真想瞬间移动到日本，将它们统统搬回家。衷心希望国内的游戏代理商多引进一些游戏周边产品，使我们中国的闯关族少一些中日不平等的心理。

北京　千两狂死郎

作为贵刊的铁杆读者，看着《电子游戏软件》从创刊始的幼稚到现在的逐渐成熟，从“集中营”进化为“风景线”（不知是否最终形态），从开始的每期一、二页广告到现在的每期十八、九页广告……我真是感到莫明的喜悦与感慨。遥想当年，要不是那天心血来潮忽逛书摊，用尽身上所有的“铁”（杂志社说法），买了最后一本《GAME 集中营》，我以后的攻关生涯可能不会如此多姿多彩了。我至今仍记得那期封面为《半熟英雄》，第一篇文章便是《三国志——霸王的大陆的攻略》。从此之后我便每个月都盼望着，盼望着，当真是“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴”（太夸张了一点）。

不管怎么说，我希望贵刊越办越好，因此我在这儿想说一点鄙人的拙见：

①《游戏软件》在电玩族中享有很高的声誉，因此大可搞一个“最受玩家欢迎的游戏排行榜”，选出我们心中的最佳游戏，而不用整天看其它同类书刊上的《××通》TOP10、《××志》TOP10。

②《软件》以前开设的那个“电刑室手记”其实是一个相当不错的栏目，让读者觉得很亲切，也拉近了杂志社与读者的距离。不知为什么后来竟没有了，让人好生遗憾。我至今仍记得老 D 退隐的无奈与众编辑对他的深切友谊之情。我还记得龙哥因扔“多余”之信而被无类告发扣薪水的事，让鄙人怀念不已。希望杂志社计划一页“小宝宝”来办一个此类的栏目。名称？我也想不出什么好的，但人总不能被×憋死吧？

③趣事一则，哲学教师何氏，一日代我班哲学（政治）课，大讲量变、质变。座中林×欺何氏为实习老师，谈笑风声。何氏怒之，抽其起身回答问题：“何为质变、量变，举一实例。”林×大窘，忽想起以前“电刑室手记”笑话一则，朗声答曰：“量变升级也，质变转职也。”座中玩友哄堂大笑。何氏不知所云。课后问于吾，经吾解释后，何氏沉默良久，恍然大悟：“GAME 之道亦有道！得之哉，得之哉。”遂加入《电子游戏软件》读者群，以后酷爱 RPG。（注：可信度 100%）

④街上的游戏书真多呀！太滥了！

⑤《增刊》已经买到了，一看之下，果然不负众望。彩页质量特佳，内容丰富。我特别喜欢游戏周边产品的介绍，真是过足了眼瘾。黑白页方面《FF Ⅶ》十小时攻略不错，我最喜欢《漫谈动作类 RPG》和《游戏业争霸战》。特别是后者，说明贵刊从单一的游戏攻略秘技中进一步深化、升华，在向电子游戏文化的介绍方面，产生了质的飞跃。

四川新都 Horned Reaper

希望多出一些如《秘技宝典》或《增刊》之类具有一定实用性和深度的书。《格斗天书》之类高观赏性、潮流性的书（我个人认为）不宜太多。95 年有一篇《模拟仿真游戏综述》（好象是这个名字），写得极好！98 年是否还有这样的功力？《’94 典藏本》——经典！《’95 典藏本》——倒退！《’96 格斗天书》——提高知名度！《’97 增刊》——够深度！《秘技宝典》系列——内行人看的书！（因为《宝典》上的每一个字我都是很认真地看。）工具书不仅仅是拿来用的，有时会学到许多东西。贵刊出的书，最严谨的，还数《秘技宝典》和《’97 秘技宝典》！

海口　何敏

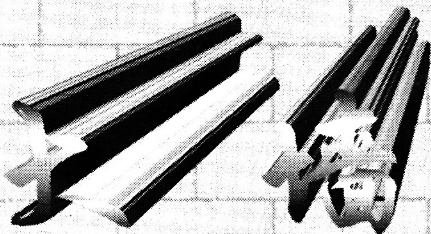
关于广告安排方面，可参照一些电视、报纸的做法，邀请广告客户赞助各个栏目。如在一些固定栏目后刊登广告客户的名称及简单资料，并注明“本栏目由某某公司特约”。在游戏攻略后注明“本游戏在某某公司有售，欢迎垂询”等。对于需要占用大幅版面刊登具体经营内容（如机种配件、各类游戏卡、CD 等）的广告商户，可将这部分内容与特约广告挂钩，在特约广告后注明“详细内容参阅某某页”，以达到前后呼应的效果。从不增加广告费用支出的角度出发，游说广告客户将具体经营内容压缩处理（如缩小字号等）。这种做法既避免了整版广告的硬性宣传，不易引起读者的反感，也有助于锁定对某款游戏感兴趣的潜在消费者。对一些从来不会留意广告的读者也能起到宣传作用。

深圳　郭宏伟

我向贵刊提个意见：就是如果在每一期的杂志中附增一些小玩意（如贴画）会吸引许多读者的……南京　仇石







想一下没有寒气逼人、没有千里冰封、JINGLE BELLS 响个不停的 X′mas 时那白胡子老头儿怎样驾着他那鹿儿雪橇四海纵横、派发礼物、传播欢乐呢？去年本人终于可以在近似夏日的季节（以前都是在冬日）中随着人们的欢呼和光怪陆离般的绚丽景色下在 HK 渡过了 SILENT NIGHT……只可惜一觉醒来并未发现圣诞老人送来的礼物，难道我不是乖孩子吗（醒醒啊，S·P，您老贵庚了？！）……

编辑部的桌子上又堆满了来自四海五湖的贺卡，也许诸编都懒了，没人将它们象往年一样挂起来了。许多朋友送给本人的以"不知火舞"为题材的小东东我都很喜欢，真没想到一句"喜欢"竟招至如此疯狂的"回应"，那么大家就快投稿，以"舞"为主要绘制人物，有色没色都行，来个"舞の COLLECTION"吧！写到这里，同事从外边拿来一个包裹，说是给我的，打开略显土气的色装纸和 NIKE 鞋盒，说时迟，那时快，千只色彩斑斓的纸鹤乍现眼前，"哇，又有人向你示爱了"一阵起哄声传来，打开旁边那封长达 18 页的信，才知道是福建晋江的男孩子洪志建寄来的，洪同学你这千只彩鹤和字里行间流露出的对《电软》的款款深情和关爱我们就收下了。在此，谨代表诸编向你道声谢，并祝你今年"吃嘛儿嘛儿香，干嘛儿嘛儿灵！"这时桌上的三岛平八 NAMCO 正宗原版玩偶，向我露出了甜美的微笑，于是我就很残忍地将其倒立旋转几个 360°……

"一往情深"之后，是否还眷恋大墙，仍对画廊有不舍依依之情呢？此次的"××赏"就命名为"深冬艳阳赏"！意在这即将逝去的冬日中最后的时刻让画廊给大家带来艳阳般的温暖，使大家不再流连在那寒冷的街头，慵懒地缱绻在画廊的梦中……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▼《97 格斗之决斗中世纪》 张彬

张彬，喜爱格斗类游戏，尤其擅长《铁拳 2》、《魂之利刃》，厌烦 RPG（嘻嘻，是看不懂日文吧，——S·P 语）。
主要作品：《风暴少年》、《武林少年》、《异能教师》、《爱之曲》

▼我猜风华是霸王丸，岚叶是右京，如果猜错了也不许发出八神状笑声哦，否则晚上小心什么手里剑、血滴子的暗器袭击啊，哈哈，想为中国漫画事业增砖添瓦的 girl 们！

◀被 Q 版逗(?)成这样也真不容易啊，尤其是象牙神这等豪气男儿，如果对战时变 Q 版真能胜利的话，编辑部中诸编一旦掌握，本人不败之谜岂非难以 FOREVER 了吗？

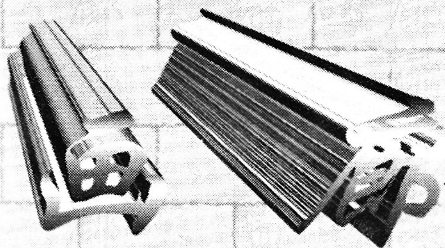
▼《侍魂·右京的胜利》
山东荷泽 风华、岚叶



▲《真侍魂—Q 版的作用》
四川泸州 癫虎



虎虎生威璀璨游情惟幄运筹愿天上下有志侠者终成正果



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)。

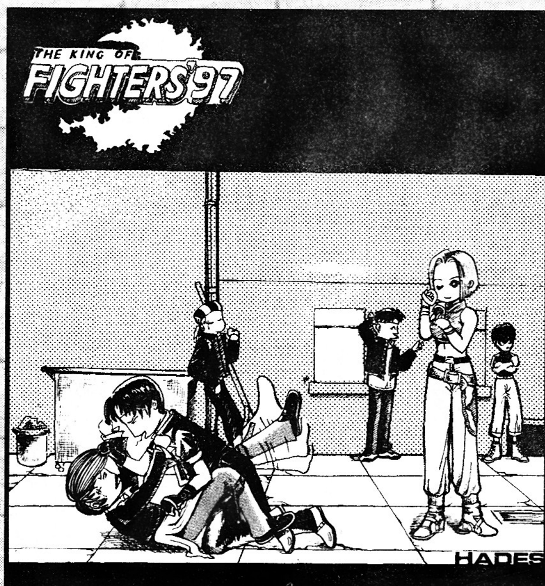
题图绘画/郑州 朱卫强

第34期



▲《绯村剑心》 北京海淀 Rainy

▲原稿画得很细啊，猫咪。以后希望能多加创意，(现在一看见剑心就有些后悔去年去HK未购置浪客的COMIC，唉，HOW pity is it！)有机会的话……



◀《97格斗之王》 吉林长春 栗可新

◀你这张KOF的海报另类版虽然画面够简单，但思路不错嘛！补妆的玛丽，一旁嘲笑草薙与八神打架的比利，还有向克丽丝献殷勤的真吾都Q得很可爱啊，以后尝试画些正常比例的人物哦。

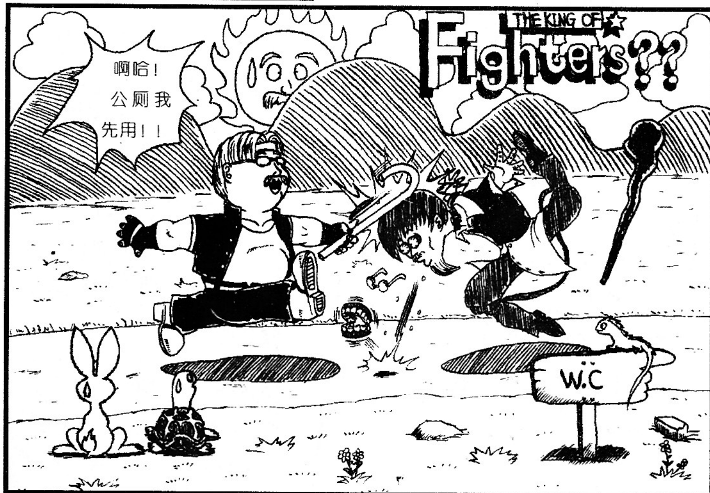
▼也许名字有错，怪只能怪你写得太帅了啊！你这种画法很特殊，从《斗神传》到《侍魂》都绘得有声有色，你的画总给我一种小时候玩得一种画画玩具所出来之效果的FEELING……



◀《桔·右京》北京新源里 Werlaston

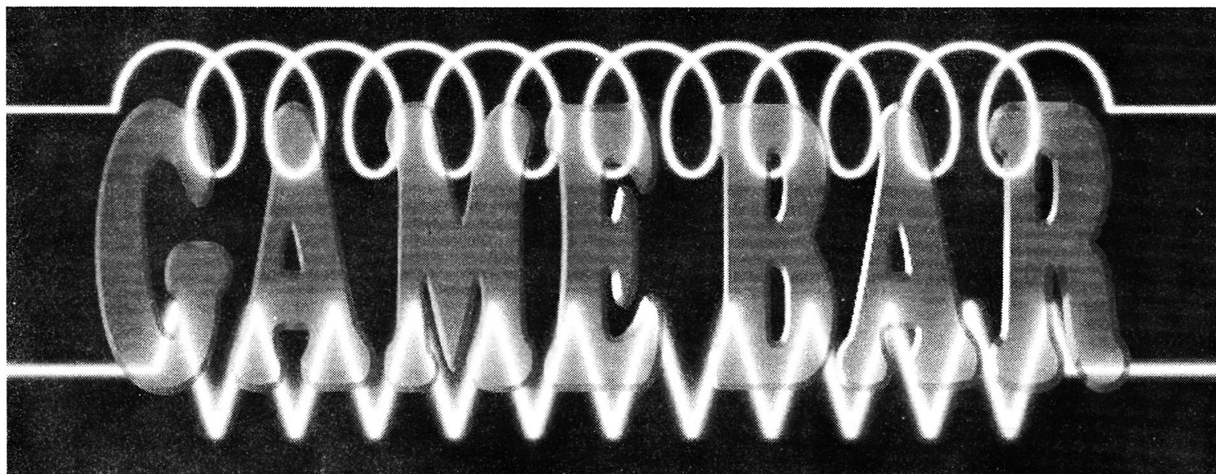
"深冬艳阳"赏

▼《草雉京VS八神庵之"夕阳无限好"》 江苏徐州 王乐



▲虽然许多朋友都责怪过我说过于喜欢Q版作品，但此次仍冒天下之大不韪，将你推上"大赏之座"，业已发福的京与仍很苗条的八神不再为宿命而战了，而是孜孜不倦地争夺W·C，真是淘气啊……

快乐青春光辉画廊倒海排山祝墙内外无悔少年勇往直前



空间有限，闲聊无限！

陆行鸟之不思议的迷宫
（チョコボの不思議なダンジョン）

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A・RPG 媒体 CD—ROM



《陆行鸟之不思议的迷宫》的推出使笔者终于在众多所谓追求大手笔的作品中，找到了一款能让玩家感到清澈有趣的作品，单从这点讲，就应该感谢今作的开发商——史克威尔。

史氏向来善于营造气氛，把游戏整体的感觉渲染得非常浓烈，具体到这款作品中，也是如此。片头的 CG 真是相当有趣，一时间，可爱、滑稽、幼稚，都一股脑被这位明星所表现得淋漓尽致。

记得在几个月前，从朋友那里看到有关《陆行鸟》的广告，当时我还以为今作只是一部适合低龄玩家的游戏。但是事实并非如此，本作还是有相当的新意的，如道具的识别、合成等均会令要求可玩性的玩家找到栖身之他，虽然游戏的随机性过强、淡化了某些收集的乐趣。

近期有关史克威尔的报导似乎十分热烈，从优到缺褒贬不一，很多人说其水平下降，我也确有同感，但是史氏的全面和创新的发展方向还是令我所看好的。

比如近期的《抉择》，虽然很多人认为不佳，可是一些更专业的玩家却对此可乐此不疲，也许这就是去掉了一些繁琐指令而取得了更真实的模拟效果。

面对期待度过高的玩家群、史氏应当尽快推出一些耐久度高，并有一定超前性的作品，以回报玩家尤其是那些期待度过高的玩家。

——张代奇

角　色：9.5	原创性：9.5
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	投入度：9
操作性：9	总评价：8.81

光明力量Ⅲ剧本 1 王都的巨神
（シャイニング・フォースⅢシナリオ 1 王都の巨神）

机种 SS 厂商 SONIC 类型 RPG 媒体 CD—ROM



一直以为，世嘉将以“GRANDIA”作为杀手锏来对付 97 年底的商战，未曾想到，这个横空出世的“光明力量”却出人意料地获得了极大的成功，给热情期盼的土星玩家带来了一份惊喜。

也许是为了尽早地加入年末商战，也许是为了多赚些钱，SS 版的“光明力量Ⅲ”采用了三个故事相对独立、情节相互联系的结构安排。虽然没有看到以后的两张光盘，但是“王都”的开头已经悬念丛生，非常吸引人了。至于战斗画面和魔法场面，由于采用了光源处理和半透明技术，其绚烂之程度完全可以同 PS 的 FF7 相比美。游戏中采用的全三维画面非常自然与清晰，效果甚至超过“格兰蒂亚”！看来进入后期的土星三维技术确实有了长足的进步。而更让人感到吃惊的是，读取这些漂亮的画面根本不需要花费什么时间，玩家大可以反复欣赏而没有等待之苦。

游戏的系统同 MD 原作基本相同，也是以 SLG 为主的 RPG。游戏中不同职务的角色之间的相生相克设置得比较平衡，友情度的安排更是体现了合作战斗的乐趣，至于难度方面亦是呈阶梯式上升的，玩家上手非常容易。

在土星去年末的强作之中，“光明力量Ⅲ”无疑是最优秀、最有购买价值的，世嘉的王牌 RPG 确实不容小视。

——真宫寺

角　色：9	原创性：8
画　面：10	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	投入度：10
操作性：10	总评价：9.13

公主的王冠(PRINCESS CROWN)

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 A·RPG 媒体 CD—ROM



同"光明力量"一样,"公主的王冠"也是一个事先未受玩家重视,出版后又大受好评的节目。ATLUS 在这个游戏上确实花费了不少心血。

游戏的模式与 TREASURE 曾经制作过的土星游戏"守护英雄"有些相似,属于那种横版的二维 A·RPG 节目,动作游戏的成份很高,对玩家的要求比较严格。游戏对各个角色设计了上千种动作模式,所以尽管是二维的动画,但人物活动时的真实感仍然很高。巨大的人物在对战时非常有迫力,背景画面也非常出色,堪称二维游戏中的佼佼者。

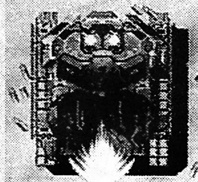
出色的音乐及音响效果亦是该游戏的一大特点,与环境和氛围契合得丝丝入扣。不过对于 RPG 来说,情节方面便显得淡漠了一点。当然这也是同类游戏的通病("守护英雄"与"精灵王纪传"等游戏都是如此),不能单怪"公主"一个。动作上虽然比较流畅,但是有时也感觉略为缓慢了一些。

——真宫寺

角　色:9	原创性:8.5
画　面:9	上手度:8
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.38

究极虎 2 加强版(究极 TIGER 2 PLUS)

机种 SS 厂商 NAXAT 类型 STG 媒体 CD—ROM



曾经对次世代主机缺少二维射击游戏佳作而抱怨不断,在多边形和三维的天下,也只有"STRIKE 1945"等寥寥几个作品可以解一时之渴——直到这个"究极虎 2"的出现。

秉承了"硬派射击游戏"一贯风格的"究极虎"系列,一直是射击游戏玩家所推崇的作品。此次推出的土星版不仅是街机版的完全移植,更利用了次世代主机出色的二维图形机能,将游戏的效果推到极致。比起前作,"究极虎 2"在画面效果上有了很大的进步,物体质感的提高使射中敌机的实体感增强,游戏给人非常爽快的感觉。另外一方面,音响效果也有了很大的改进,玩家的情绪更容易投入。

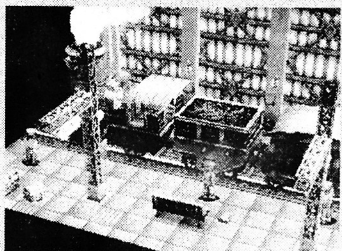
游戏在难度上的控制比较严格,不过对于可以无限连版的游戏来说,这种难度也并不能算做过分。比较令人遗憾的是游戏的版面较少,玩家的情绪刚刚被激起,游戏便将近结束,令人有余韵未尽之感。

——KEN

角　色:8	原创性:8
画　面:9	上手度:9
音　乐:8	移植度:10
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9

格兰蒂亚(GRANDIA)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD—ROM×2



使笔者对该作充满幻想的是"格兰蒂亚"的演示版,当时想的是完成版将更加出色,却未曾料到,采用了玩家对演示版的意见和建议后,反而使得完成版打了不小的折扣。

片头及剧中的 CG DEMO,其效果显然不及演示版中来得清晰和出色。游戏中的全三维场景,应玩家的要求增加了光源处理,却造成了画面的不流畅,人物移动稍嫌呆涩,战斗的部分改进也是笔者不能苟同的。

尽管如此,作为 GAME ARTS 苦心经营四年的巨作,"格兰蒂亚"仍然风范尤在。引人入胜的故事情节是其受到欢迎的关键。如果说 FF7 的三张光碟有哗众取宠之嫌的话,"格兰蒂亚"的双光碟就显得言之有物、物有所值了。不过游戏中"银色之星"的味道过浓(包括人物性格方面),笔者有时甚至会忘记自己在玩哪一个节目。GAME ARTS 在拓宽自身思路方面还有一段长路要走。

与 FF7 相抗衡,这终究是一句用来宣传的广告语。尽管"格兰蒂亚"在很多方面都有着出色的表现,尽管 FF7 也有很多的缺点,但是 GAME ARTS 的王者之气到底还是不足。玩家的目光还是放远一些,且看下一个"银色之星 2"究竟如何?

——SONIC

角　色:9	原创性:9
画　面:9	上手度:8
音　乐:10	移植度:——
情　节:9.5	投入度:9
操作性:9	总评价:9.06

宿命传说(TALES OF DESTINY)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 A·RPG 媒体 CD—ROM



我不是一个十分迷漫画的人,所以知道藤岛康介是从 SFC 的第一个 48M 的游戏"幻想传说"的标题画面上。将人物设计者的名字写在游戏标题画面上,是很少见的事情,而那款游戏又很好玩,我便开始注意这个人及游戏的续作。自从"樱大战"后,更喜欢藤岛康介了,所以当看到本作的人物设计并不是他时,心中稍稍有些失望。还好,游戏仍然令我欣慰,当然也包括游戏人物的可爱。

本作基本继承了前作的系统和风格,就连战斗时的操作也没有变,战斗时使用各种技巧攻击敌人时的"噗噗噗"音效,和轻松搞笑的气氛,让人觉得这是 RPG 最佳的战斗方式。就画面来讲,一贯以高素质 CG 著称的 NAMCO 并未与势头正劲的 SQUARE 争锋,只采用普通的 2D 画面。游戏没出时,大家都怀疑这么做的效果会不如 3D 的好,恐怕是 SQUARE 把 PS 的玩家惯坏了吧。绝大多数次世代的 RPG 也都是 2D 的,比如 SS 的"银色之星"系列,用 2D 表现并不会失掉作品的精彩。事实是最好的说明,游戏画面的精细程度决不亚于任何游戏,在如描绘人物心理感受等细部时,更比前作有过之而无不及。

——PINSER

角　色:9	原创性:9
画　面:9	上手度:8.5
音　乐:9	移植度:——
情　节:8.5	投入度:9
操作性:10	总评价:9

卡片召唤师(CULDCEPT)

机种 SS 厂商 大宫 SOFT 类型 TAB 媒体 CD—ROM



这是个梦幻般的世界，不仅仅指那些形态各异的幻兽、本领不同的魔法师，而且在这里是没有金钱存在的，真是梦幻般的世界呀！

本作是一款大富翁+卡牌的游戏，既然是大富翁怎么会没有金钱存在呢？原来这里是使用魔法力来代替金钱的，当走到别人的领地时就要牺牲自己的魔法力来增长别人的魔法力，很巧妙地将金钱和魔法这两个不同属性的数值合二为一了。在卡牌游戏中的幻兽属性，被完美地与地形属性融合在一起，使得游戏的技巧性不仅表现在通过卡牌组合来提高自身实力，所以选择不同的主角就要组合不同的牌，这一点在多人对战中尤为重要的。

游戏中的人物设计不是很好，几位男女都有点傻不鸡鸡的。但其实游戏的真正角色是那些绘制得十分精美、总共二百多种功能各异的的卡牌，令人佩服设计者的想象力和设计能力。值得一提的还有由古代佑三先生作的背景音乐，笔者很喜欢模式选择画面中那一段配合阴暗烛光的曲子。

——PINSER

角　色：8	原创性：10
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	投入度：9
操作性：9	总评价：8.63

前线任务·抉择(FRONT MISSION·ALTERNATIVE)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD—ROM



一直以为"抉择"会是"前线"的第三部作品，没想到却被"前线任务2"抢在了前头，虽然这并不会使这两部作品的内容改变，但可以看出 SQUARE 公司内部的竞争也是很激烈的。

一个题材被作了四部游戏之中，如何才能不让人厌烦，制作者当然要动一番脑筋，费一些思量，出点儿新奇才行。"抉择"在香港的名字被人定为「不是译为」"另类前线任务"，也能从此窥见一些它的别样风格吧。

如何让近未来的局部战争充分体现出来是本作的中心。回合制的 SLG 及象"枪之危机"那样的 A·RPG 显然做不到，而完全的真实时间制只能用来表现短时间内的战斗，那么如本作这种半真实时间制的战斗系统的运用就不难理解了。同时三个小队之间的兵力调配与运用将游戏从战术层面提高到战略层面，类似的感觉以前只有在"兰古瑞萨 3"中体验过，但"兰"还只是战术的。

与制定作战方案时的快乐相反，实际的战斗中就基本上不用操作了，加上节奏并不理想，那种看 REPLAY 式的感觉就不如"C&C"那么刺激了。这也是 SQUARE 在选择 PS 的优秀图形机能的同时，为处理速度慢付出的代价吧。

人经常会遭遇选择，如何抉择是每个人必须掌握的。

——PINSER

角　色：9	原创性：10
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8.44

幕末浪漫·月华的剑士

(幕末浪漫·月华の剑士)

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 MVS



剑术对战游戏除了"侍魂"系列之外还有什么呢？"魂之利刃"是 3D 的，不能算。那么能马上说出来的就只有"霸王忍法帖"和"天外魔境真传"这两个了。

也许 SNK 想独占这个题材吧，所以它不能容忍 HUDSON 的"真传"再发展下去。于是模仿其感觉、超越其流畅度的"月华的剑士"便诞生了。凭 SNK 的实力，轻易就可以制作一款还说得过去的对战游戏，"月华的剑士"比"真传"好玩也是应该的。HUDSON 想继续制作"真传"的话，恐怕要仔细想想了。

初玩此作是很容易上手的，象我这种"菜鸟"也能打个七七八八，简单的超杀指令也能让人大呼过瘾，印象中 SNK 好象不擅于此，指令的复杂难记使一批人始终衷情于 CAPCOM。

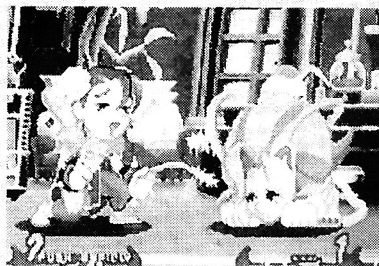
"月华的剑士"在人物设计上虽比不上"侍魂"人物，但却也切题得很，展现了幕末时期的浪漫。

——PINSER

角　色：9	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	投入度：9
操作性：10	总评价：8.86

口袋战士(POCKET FIGHTER)

机种 ARC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CPS Ⅱ



也许它不那么幸运，虽然冠以"POCKET"，但远远达不到"Pocket Monster"骄人的辉煌成绩。CAPCOM 近几年似乎愿意将自己麾下战士汇集一堂(例如《X—MEN 对街霸》、《超级漫画英雄对街霸》等等)，尤其是早时以 Q 版战士出现的《超级方块霸王 X》更是多机种制霸，甚至连 PC 玩家也为之津津乐道，经常去向电玩迷挑战……

于是这款搞笑程度无与伦比的 FTG 诞生了，数位 Q 版斗者们登场了。如果你看了上期的《格斗天书》，其丰富的系统一定了解了吧，在此不再冗谈。但笔者曾在机厅中看到它面对《'97 KOF》、《月华的剑士》、《私立法律学园》、甚至《电车·GO!!》等人气作品，它被冷落在一边，于是我就上去了，但由于被背景"可爱"景色吸引等客观因素……(后果可想而知)。

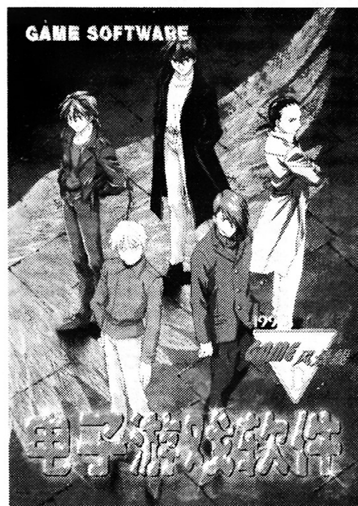
可以说它是一部小品级的可爱作品，但其那种特殊的 HAPPY 氛围一定会让你 Can' t help loving It……

——S·P

角　色：9	原创性：7
画　面：10	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：8.57


GAME SOFTWARE
GAME风景线
电子游戏软件

98·3期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

世嘉世家

科普园地

格斗天书

秘技天地

目　　录

蓦然回首

闯关族的家

游戏点评

彩版目录

当平安夜的钟声敲响，谁人还在秋叶寥落，雪花飘飞的街道流浪！我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水去吧！

让我们重温当年《96格斗天书》的广告：

98年3月5日《格斗天书·3

97年初，长青书《'96格斗天书》面世，98年3月5日《格斗天书……部精彩无限，170余位江湖浪子个个侠骨柔肠。160面彩页，112面……









★《'96
★《97增
★《格

★ 97年
98年





世嘉 128 位主机预定 99 年初发售!

本刊美国特别消息（记者:KEN） 美国世嘉于 98 年 1 月 15 日下午正式宣布了土星后续机种的存在，并表示该主机将会如人们所预料的那样，于 1999 年初开始在北美发售。同时，日本世嘉方面也于 1 月 23 日召开了紧急记者招待会，发布了新主机即将发售的消息。

美国世嘉的发言人 Bernie Stolar 表示，世嘉还将继续支持目前的主流机种——土星，直至新主机的正式发售。而他们也相信，新主机必将使以前不可想象的东西变为可能，并将给世嘉在美国的业务带来翻天覆地的变化。日美两方面同时也承认了微软公司是他们的新合作伙伴。

Bernie Stolar 称世嘉的新平台是一个结合了目前高科技精华的“超级”产物，软件开发商将会发现该主机会给游戏业界带来崭新的一页，堪称游戏史上的又一次革命。与此同时，Stolar 还证实了世嘉已经开始同第三软件制作商之间的接触，并游说他们为新平台开发节目。同时，世嘉还在积极地与零售商们接触，以保证新主机的销售顺利。而忽视这一点，正是世嘉土星在欧美惨败的主要原因。

98 年世嘉家用游戏软件的开发队伍们，还将在土星上推出一系列街机移植游戏，以及一些原创角色的游戏。估计到 98 年初美版的土星游戏数量可以上升到大约 300 种(日版已超过 550 种)。

世嘉目前在美国游戏市场上仍占有相当大的比重。它通过 HEAT.COM 网站开辟的网络游戏是游戏史上的一个突破；同时，通过发展 PC 游戏市场，以及销售原创角色和街机移植节目，世嘉也获得了不小的收益。

目前，世嘉的游戏制作队伍正同斯皮尔伯格的“DREAM WORKS”和环球工作室一起，共同开发 5 个高科技互动式游戏。但是世嘉目前并没有透露有关的详细资料，有关新主机的进一步情报也没有被公开。

现在尚不知道世嘉新主机的正式名称是什么。早期业界曾经流传新主机的代号叫“黑带”(BLACK BELT)，但那个很快被证实只是新平台的名称，稍后些较普遍的称呼为“水银”(DURAL)，这个比较合理的名称没有得到世嘉的承认。最近从日本又传来消息说，新主机将被命名为

特别新闻眼

世嘉新主机正式发表后，记者综合了各方面的消息和情报，将该主机可能具有的机能汇总如下，供读者参考研究。必须注意的是，除 128 位元处理器和微软公司两个部分之外，其他数据尚未得到世嘉方面的正式承认。

主处理器:128 位元主处理器，200MHZ

多边形处理能力:1/30 秒内处理 180 万个多边形(5400 万个多边形 / 秒)；采用 NEC 的 POWER VR2 三维图形处理卡

系统界面:微软特制 OS，可与 WINDOWS 95(98?)和 WINDOWS CE 兼容，很方便地同 PC 互换游戏；同时新主机亦将采用 DIRECT X 操作系统

媒体:CD—ROM(兼容 DVD)

操作界面:数码模拟手柄

其他:附带 MODEM，可以进行网络接驳

可能移植的软件:VF 3.5、DAYTONA 2、SONIC RPG、D 之食桌 2、GRANDIA 2 等

硬件及软件售价:主机 199—249 美元(约合人民币 1600 至 2000 元)；软件 39—59 美元(约合人民币 320 至 480 元)

"KATANA"，从字面上看有"刀、腰刀"之意。

世嘉的控股公司 CSK 总研在 15 日的新闻发布会上称，新主机将采用 128 位元处理器。大川功同时证实了主机附带的网络功能，并表示稍后一点时候会发表移植作品的具体名称。此外，CAPCOM 亦承认了与世嘉共同发展新家用主机与街机互换底板的计划。同时，根据世嘉发售主机的惯例，以及一些软件商所宣传，预计该系统在日本会早于美国发售，具体时间可能在 11 月至 12 月之间。

世嘉新主机的正式宣布，究竟会对现行主流机种土星带来什么影响？又会给游戏界带来如何的革命？这些都是每一个游戏玩家所关系的问题。本刊的特约记者通过各种渠道获得了世嘉内部的一些特别资料，在本期上有详细的新闻分析报道，敬请留意阅读。

另外据美国世嘉的最新消息，该公司生产的便携式 16 位元游戏机"NOMAD"（游牧民）将大幅度降价。新售价为 60 美元，约合人民币 480 元。NOMAD 是自带彩色液晶显示屏的手掌游戏机，使用 MD 游戏卡带。

S SOFTWARE

PS 版铁拳 3 推出在望 预计将取得更佳成绩

本刊日本专讯（记者：KEN） 日本著名的软件公司 NAMCO 已经证实宣布，将在今年的 3 月 26 日推出 PS 版的"铁拳 3"，而美版的移植日期则会在稍后一些的 4 月 30 日。

"铁拳"系列是 PS 上销售情况最好的系列游戏之一，而且这次由于起用了新的互换底板 SYSTEM—12，游戏的移植度有了进一步的加强。据称家用版的"铁拳 3"除了增加了部分游戏模式之外，还有一些在街机版中没有出现的人物登场。以南梦宫的实力和能力而言，游戏的出色都是不容质疑的。


TOPICS & ETC.

圣诞攻势猛 索尼获全胜

本刊美国专讯（记者：KEN） 从去年 10 月到 12 月，索尼在这一个季度内一共售出了 380 万台 PS 主机。而单单在圣诞节的一周里，整个北美洲就卖掉了 70 万台 PS。索尼在圣诞商战中成为了唯一的赢家。

根据华尔街投资顾问集团的分析，目前 PS 软件在整个次世代主机的硬件销售比例中占到 54.3% 的大多数，市场份额占有 49.6%。分析报告还表明，目前购买 PS 主机的玩家，百分之五十的人平均年龄在 22 周岁左右，而男性 PS 玩家的比例则高达 90%。

现在索尼在北美的软件销量已经达到了 4730 万份，其周边设备的销量亦高达 1980 万份。

然而有趣的是，尽管索尼在 97 年获得了最后的胜利，但在年初的九个月中，PS 的销量都远远不及 N64。如果没有第四季度的努力，任天堂也许在今年就会超过索尼。




SCOOP

世嘉帝国发生政变 中山隼雄被迫下台

本刊日本专讯（记者：KEN） 中山隼雄日前在世嘉帝国内的一场政变被赶下总裁的宝座，入交昭一郎已成为这个世界上最大电玩企业的新老板。

这个消息是在 1 月 23 日在日本召开的紧急记者招待会上，由 CSK 总研和世嘉的会长大川功宣布的，但是此前日本诸多的新闻界已经透露了有关情报。根据新闻公报，中山隼雄先生将不再出任世嘉企业的总裁，转而担当世嘉企业的副会长；总裁一职由原世嘉副会长入交昭一郎接替。根据日本企业的习惯，中山隼雄将不能参与世嘉内部的日常管理和决策工作，从美国人手中买下世嘉企业 20 多年以后的今天，他不得不将完全放弃对世嘉帝国的管理权。

入交昭一郎是许多土星玩家都非常熟悉的名字。他既是世嘉企业的副总裁，也是超级大作『樱大战』的总监制人。入交 1993 年进入世嘉，在此之前他曾在本田技研工作 30 年。1996 年 7 月他被中山隼雄派至美国担任 SOA 的社长，试图重振雄风，但前任留下的恶果，使他的努力最终没有获得成功。

业界对世嘉的此次人事变动表示极度的惊讶，这也是世嘉去年开始的『倒中山』行动的最终结果。而世嘉、万岱的离异，是加速这场政变的润滑剂。世嘉帝国总裁的更替，必将给管理和运营上带来全新的概念，同时也将在日、美两地产生一些政治影响，并波及市场。

美国世嘉目前对此表示沉默。本刊今期的新闻分析文章中，同样有关于此次『政变』的一些内幕报道，请各位留意。



SOFTWARE

梁山美景仍未完结《水浒传·聚义篇》上市

本刊讯　98元月中央电视台电视连续剧《水浒传》开播，梁山英雄好汉的故事果然风风火火传遍了九州。而也许就在您家电视旁边的电脑屏幕上一部同样改编自《水浒传》的电脑游戏也将开始运行。2月9日，北京前导公司制作的电脑游戏软件《水浒传·聚义篇》在北京地区首发，随后将在全国各地陆续发行。

在游戏中大量使用目前电视剧里的镜头来表现特定情节渲染游戏气氛是此款游戏的特色之一，此外游戏中人物的头像也是采用电视剧中的人物形象。看来广大的电脑游戏爱好者能在欣赏电视剧之后在自己的电脑上再过一把瘾。

EVENT

红楼梦恋爱游戏向大家征集创意

本刊讯　“把你心中的故事写出来，让你有机会成为第二个曹雪芹！”目前前导软件正开发一款改编古典名著《红楼梦》的游戏软件。由于游戏中需要数百个大观园中宝玉和几个女孩子之间的小故事，因此向全国的玩家征集这些故事情节。

改编中国古典名著题材制作游戏软件是前导公司一贯的作法，在相继改编《三国演义》、《水浒传》、《西游记》、《格萨尔王传奇》(制作中）后终于把四大名著中的最后一部《红楼梦》也列入了开发计划。此次向外界公开征集剧情似乎标志着正式开发的开始。据悉，游戏《红楼梦》应该是一款没有战斗、没有魔法的表现人物爱情生活的人文题材游戏。

SOFTWARE

最成功的动作 AVG 发售“生化危机 2”红透半边天



▶在日本的街头，购买『生化危机 2』的人排起了长队。

本刊日本专讯（记者：KEN）　1月29日在日本推出的PS游戏“生化危机 2”，当天的销量高达180万份，而在稍早一些的时候，美版的首日发行量也达到20万份。因此该游戏就成为 CAPCOM 历史上第一份在一天内便销到200万份的游戏软件。

不仅如此，“生化危机 2”更成为唯一能够向史克威尔的FF7挑战的节目。FF7 当初在日本头三天的销量达到了200万份，但是根据“BIO 2”的销售情况来看，突破这个记录并非什么难事。

FF7 在以后的二个月里总共卖掉了300万份，这也是“BIO 2”所要冲击的目标之一。

“BIO”在日本热销的新闻也被当地媒体所报道。据来自新宿的消息称，1月29日上午9点的时候，专卖店前最长的队伍已经排到了300多米，超过1000人！许多人都是彻夜排队，唯恐漏这个机会。此记录甚至比当初 SS 和 PS 初次发售时都要惊人。

TOPICS & ETC.

旧货市场冲击新品市场 日本加强对二手软件市场的管理

本刊日本综合消息　1月14日，日本电脑娱乐软件协会在东京都内的某酒店中召开新闻发布会，证实发表了根治混乱的二手市场的宣战书。日本电脑软件著作权协会，日本个人电脑软件协会等日本重要的电脑及相关产品协会均参加了这次会议。

日本的二手（在日本称『中古品』）游戏软件市场一直处于比较混乱的情况。玩家甚至可以在新游戏没有正式出版之前，就以低于厂商规定的销售价的价格购得这个游戏。97年度日本二手软件的销售量高达1144万7000份，超过了新软件销售量（1934万6000份）的一半，所涉及的金额也高达334亿4400万日元。

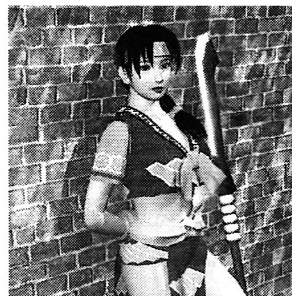
会上倡议展开旨在废除未经允许便发售二手软件的『违法二手软件扑灭行动』。具体内容包括在各有关刊物上登载声明、起诉未经许可发布的二手软件广告、所有会员单位禁止进行未经许可的二手软件交易等，以及其他有关游戏著作权方面的问题。相信这些行动必将使日本软件市场步入发展的正规。

EVENT

“魂之利刃”等 PS 游戏获日本多媒体艺术节大奖

本刊日本综合消息　南梦宫的 PS 版动作游戏大作“魂之利刃”，以其出类拔萃片头动画倾倒了无数的玩家。日前的日本文化厅举办的多媒体艺术节上，又不负众望，一举拿下大奖。

其他获得优秀奖的作品，还有数码互动部门的 FF7(SQUARE)、I·Q 智力大冲浪(SCEI)等。据评委表示，“SOUL EDGE”的片头动画之所以能够获得大奖，在于其背景和独特的角色动作、情感的交流和场面展开时的速度感。据悉，日本文化厅的多媒体艺术节，自今年起将每年进行一次评定，下一次获得大奖的又将是哪个节目呢？



◀“SOUL EDGE”的片头可以说是迄今为止游戏软件中最精彩的三维动画之一了，其中成美娜与父亲闹别扭、御剑平四郎在苇荡中砍倒群敌的镜头令人过目难忘。



▶“FF7”虽然只是一款 RPG 游戏，但其中穿插了大量的三维动画，而且非常精彩。手持巨大手里剑的尤菲在游戏中的活泼性格，给人很深的印象。

S SOFTWARE

一计二计都不行,饭野第三计 D2将在世嘉新主机上发售

D2 runs under

本刊日本专讯（记者:KEN） 饭野贤治的巨作"D之食桌2"将肯定在世嘉的新主机上发售，这是最近从日本传来的最新消息。

饭野是著名的惊栗游戏"D之食桌"和"异灵"的制作人，他的公司WARP和他的肥胖一样的有名，同时，他还制作过完全改变电子游戏概念的无图像游戏"真实的声音"(REAL SOUND)。

D2曾经一度被确定在土星上推出，但由于主机机能的关系，最终还是被摆到了世嘉新主机的面前。与前作不同的是，该游戏将是一个完全即时处理的多边形游戏，对主机的要求相当高。按照饭野自己的说法是"目前所有次世代主机都没有可能制作，连N64都不行"。

据称饭野将在5月23或24日正式宣布该消息，而这个时间正好是美国惯例的E3展之前的一周。很明显，世嘉的新主机肯定将会出现在今年美国的E3会场中。如果条件具备，也许今年三月的日本东京游戏展上就可以一睹芳姿了。

D2之后，饭野还将为世嘉的新主机制作一个RPG，目前该游戏的详细情况不明，但可以相信以饭野的鬼才作出的RPG一定别有一番韵味。

S SCOOP

索尼PS销售势头节节上升 任天堂依旧不屑一顾

本刊美国专讯（记者:KEN） 据来自路透社的消息，索尼32位元家用游戏机PS在全世界的产量已突破3000万台。其中日本本土的产量为1065万台，美国及北美其他地区的产量为1075万台，其他850万台则产自欧美。

虽然这个只是产量而并不能直接显示销售情况，但是仍然表明了PS强大的生命力和能量。在去年决定性的商战中，PS轻取土星，并一举战胜了红遍欧美的N64。

美国任天堂的负责人PERRIN KAPLAN就来自PS的挑战发表了自己的见解:"索尼目前的出品量达到了3000万台，比起任天堂的N64来确实多了1800万。但是请不要忘记PS要整整比N64早一年诞生，这之间的差距是可以接受的。如果从相对来比较，无论是任天堂还是索尼，在北美的年平均销量都是6—7百万台。"

索尼一直津津乐道于PS的出品量也引起了任天堂方面的不满。在销售量的具体数字方面，索尼也似乎一直持回避态度。

"出品量可以说明什么问题？无论是对厂家还是对销售商来说都是没有什么用的。"KAPLAN如是说:"只有真正的销售记录才有意义，任天堂关心的是实际销售情况。计算顾客真正能够带回家的数量远比统计出品量重要得多。举例而言，根据美国最大的17家销售连锁公司的资料统计，PS总共的销售量为540万台，而N64则是490万台。对于一个晚了一年才推出的主机来说，我们现在已经相当满足了。"

KAPLAN还认为，随着软件开发的进一步发展，64位元的处理器将愈加发挥其独特的作用和功效，这也将把更多的软件商吸引到任天堂主机的身边来，N64的前景非常看好。分析家们预测，到今年年底，N64确实极有可能打破PS的优势。

A ACCESSORY

超大容量CD媒体 基础试验成功

本刊日本专讯（记者:KEN） 在一张普通的CD上储存相当于30部2小时电影的内容！这并不是科幻小说中的内容，这已经是即将成为可能的现实！

由日本通产省全力支持的这个项目，目前已经通过了基础试验的鉴定。据称由于采用了日本大学理工学部交手伊藤章义的"磁区扩大再生技术"，普通CD的数据储存能力得到了极大的提高。该技术预计在2005年将投入实用。

记录密度的上升主要是通过提高激光的波长、扩大磁区等技术来实现的。这次所采用的新技术使记录密度上升了600倍，可谓是质的飞跃。随着记录密度的进一步提高，高解析度数码图像记录及更高质量音质将成为可能，同时亦将为游戏带来翻天覆地的变化。

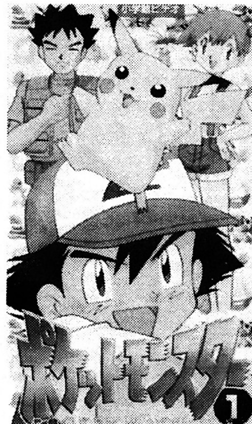
E EVENT

重新修改通过检查 妖怪口袋再登银屏

本刊日本综合消息 曾经在日本无端惹出是非、害得550名小观众住院的动画连续剧"妖怪口袋"，在经过了自我修改之后通过了审察，于今年2月1日恢复相带的出租。

修改主要集中在删减强光的连续闪烁刺激方面。据负责的改制公司MEDIA FACTORY称，动画片中闪光的亮度被抑制了，同时连续闪烁的时间也降低了六成。

这次修改主要是针对对少年观众出租的相带而进行的，而电视播映方面的情况还不清楚。鉴于前次的影响，很难相信舆论和政府会支持恢复播放此片。



◀知错就改仍然是好同志。



新闻分析

水银？黑带？KATANA？世嘉帝国的终结或是开始

特约记者：KEN

世嘉于日前正式宣布了新主机的发售日期和开发情况，没过几天，它又宣布一个令人吃惊的人士变动——中山隼雄社长下台了。意欲执次世代竞争之牛耳的世嘉，居然以这样的结局收场，也不知是喜还是悲。

事实上，世嘉在MD和土星的战略上，虽然分别落后于任天堂和索尼，但却不能算是很大的失败：MD方面，世嘉在欧美获得了极大的成功，成为可以同超任相抗衡的机种；土星方面，世嘉在日本获得了从未有过的支持，成为PS最有威胁的对手。对于一个长期以街机产业为主的电玩企业来说，这些成绩都是不容抹煞的。

问题是，当世嘉进入家用市场之后，人们对它寄予了过高的期望，希望它能够把一统街机市场的雄风，带入到已经显得平淡无味的家用市场来。然而，世嘉惯有的傲慢态度和对家用市场竞争的掉以轻心，注定了它的最终失败。所以尽管世嘉两次抢滩，两次风头尽出，但都免不了楚霸王泪洒乌江。

世嘉的产业很多，本身并不十分重视家用游戏的发展。但是当土星开局一切顺利，且获得了一定成功之后，决策层加大了对土星的投入力度，希望它能够为世嘉打开一个新的局面。然而令人惋惜的是，世嘉街机部和家用机部之间的矛盾随着土星的发展进一步爆发出来，影响到了软件的设计和开发；而早期对家用机的忽视，使得对市场的预计不足，宣传上的左右为难，导致了最终的失利。

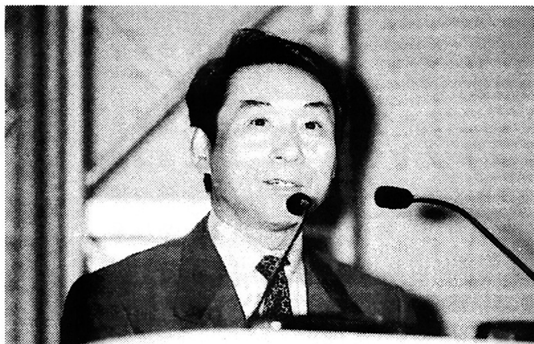
很多人都以为机能是使土星败北的主要原因，其实不然。SS真正的问题在于世嘉漫不经心的操作和自大骄傲的态度。美国世嘉这边，以为躺在MD的老本上便可以高枕无忧，根本不去组织有效的销售网络，结果被PS以灵活的销售策略打得一败涂地；而在日本，显然是有点吸取了MD吃亏的教训，加强了同第三软件商的关系，故而在开始阶段发展得异常迅速和平稳。笔者至今记得95年底商战时，土星以势不可挡的气势，率先一举突破200万台销量的大关，成为当时最走红的游戏主机。但自此以后，世嘉那种莫名其妙的良好感觉又卷土重来，自以为靠几个街机移植作就可以独霸天下，实在天真得可以。忽视南梦宫的实力，低估史克威尔的能量，世嘉一步步的走向失败。

中山隼雄的营业操作方式，是阻碍世嘉前进步伐的主要原因。无可否认，他所提倡的以街机为主的操作模式，确实为世嘉带来了丰厚的利润。随着游戏业的进一步发展，家庭游戏逐渐成为主流，但以自我为中心，依靠独立的街机体制为核心的世嘉，却很难适应家用主机以第三软件公司为主、附以大规模广告宣传的营业方式。早在MD时代，公司内部不少高级管理人员便开始对他的运作和管理能力表示怀疑，但是较好的盈收和声誉掩盖了一切。与万岱联姻失败之后，反中山的呼声越来越高。在人们的心目当中，中山落后的观念已经是世嘉前进的一块绊脚石，这个帝国急需一个带来全新概念的新主人。

一如人们所料，世嘉的新主机正是与微软相互合作的产物，以世嘉的自傲，在当初这也许是不可想象的，不过现在这种风格已经开始有所改变了。有世、万婚变在前，对于这两个巨人之间的结合，现在也还很难说些什么，玩家应当理智地表示谨慎欢迎。但是玩家有理由相信，通过两次失利的教训，世嘉一定已经懂得了如何才能在家用游戏市场中游刃有余，高层领导的更换，也必定会给世嘉带来新鲜的空气。

如果世嘉能够认认真真地制作一块划时代的家用游戏主板，认认真真地开发一套简明方便的软件设计系统，同时与各个软件商真诚合作，吸引他们的加盟，它在家用市场上的前景无可估量——更何况所推出的是本世纪末最高级的家用主机！

土星终于含恨九泉。这个原本号称可以使用到2000年的主机，看来是跨不过新世纪的门槛了。新主机宣布之后，INTERNET上许多土星网站已陆续关闭，土星的后续销售情况也不容乐观。世嘉期待着新主机能够带来奇迹，但是在此之前必然将经受一场短暂的阵痛。这个帝国究竟是步入终结还是神话的开始，现在还没有人能够保证。



◀在家中是老大的入交氏，能让正走下坡路的世嘉重新登上老大的位置吗？

家用机游戏月间销售排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	GRAN TURISMO(PS、SCEI、RAC)	97.12.23	995281(995281)
2	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	97.12.23	956795(956795)
3	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	97.12.23	695422(695422)
4	电气机车前进!(PS、TAITO、SLG)	97.12.18	632140(632140)
5	古惑狼 2(PS、SCEI、ACT)	97.12.18	586780(586780)
6	桃太郎电铁 7(PS、HUDSON、TAB)	97.12.23	509702(509702)
7	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	97.12.18	306642(306642)
8	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	96.2.27	240148(4794890)
9	大家的高尔夫(PS、SCEI、SPG)	97.7.17	224174(1155514)
10	耀西物语(N64、NINTENDO、ACT)	97.12.21	197665(197665)

家用机游戏新作期待排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	勇者斗恶龙Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	1850
2	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG)	预定 3.19	1607
3	异度装甲(PS、SQUARE、RPG)	预定 2.11	1547
4	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG+AVG)	预定 4.4	1419
5	妖怪口袋·金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 3月下旬	991
6	超级机器人大战 F 完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	预定今春	869
7	铁拳 3(PS、NAMCO、3D—FTG)	预定 98 年	774
8	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	552
9	塞尔达传说 64·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG)	未定	531
10	VR 战士 3(SS、SEGA、3D—FTG)	未定	473

家用机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	5699
2	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	3559
3	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	2292
4	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	2077
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	1825
6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1796
7	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	1621
8	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	1557
9	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	1527
10	最终幻想·战略版(PS、SQUARE、S·RPG)	1475

街机游戏月间排行榜

序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3·组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	141730
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	63294
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	57055
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	34002
5	~幕末浪漫~月华的剑士(SNK、FTG)	28008
6	电脑战机 VIRTUA ON(SEGA AM3、3D—ACT)	27549
7	死亡之屋(SEGA AM1、光枪)	22626
8	失落的世界(SEGA AM3、光枪)	16199
9	GET BASS(SEGA AM1、SLG)	15171
10	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战(CAPCOM、FTG)	12049

以上排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志 98 年 1 月 23 日的 475 号~2 月 13 日的 478 号四期。其中“家用机游戏月间销售排行榜”统计时间为 97 年 12 月 15 日~98 年 1 月 18 日;“家用机游戏新作期待排行榜”统计时间为 1 月 15~21 日。

TOPICS & ETC.

玩家走近制作者的身边 前导开放日招待支持者

本刊讯　1 月 20 日一群幸运的电脑玩家走进前导公司，参加前导举行的“前导开放日”活动。在一天的活动中，玩家参观了电脑游戏制作的过程并对自己关心的有关电脑游戏的话题职业游戏制作者进行讨论。

此次开放的是前导公司瞬间工作室。瞬间工作室制作的知名游戏《赤壁》在 97 年 6 月发行，迄今国内销量已达到相当数量（零售加随机捆绑销售）。工作室经理、主程序员刘刚先生主持了当日的活动，带领玩家参观工作室的美工组和程序组。参观之后众位玩家与工作室主要成员和前导公司总经理边先生一同对游戏话题进行了几个小时的交流。言谈话语中处处体现了国内玩家对国产游戏及制作人的关心和支持以及国内游戏制作人的努力和信心。

时至今日国内的电脑游戏软件业也只能说是发展初期，类似交流活动在业界尚属首次。而随着国内游戏产业发展一定会有更多的企业提供与热心玩家交流的机会，这也是国内业者通过与玩家们接触，了解市场需要什么、大家想玩什么样的游戏的非常好的途径，并且也是改进和提高本身制作理念与水平的一种方法。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
音乐创作室 2	音乐ツクールかなでーる 2	ASCII	ETC	3月 12日
武士之刃 2	ブシドーブレード 2	SQUARE	3D—FTG	3月 12日
高达格斗至尊 2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	3D—FTG	3月 12日
钟楼·幽灵之首	CLOCK TOWER·GHOST HEAD	HUMAN	AVG	3月 12日
实况美国棒球'97	实况アメリカベースボール'97	KONAMI	SPG	3月 12日
零式飞行员·银翼的战士	ZERO PILOT·银翼の战士	SCE	STG	3月 12日
凝望骑士	みつめてナイト	KONAMI	SLG	3月 19日
新日本职业摔角·斗魂烈传 3	新日本プロレスリング·斗魂烈传 3	TOMY	3D—FTG	3月中旬
星海传说·第二个故事	STAR OCEAN SECEND STORY	ENIX	RPG	3月下旬
项刘记	项刘记	KONAMI	SLG	3月 26日
兵蜂 RPG	ツインビーRPG	KONAMI	RPG	3月 26日
佣兵传·特别版	ゼルドナーシルト SPECIAL	KOEI	SLG	3月 26日
恶魔判官的大冒险	ジャージーデビルの大冒险	KONAMI	ACT	3月 26日
画谜	REBUS	ATLUS	S·RPG	3月
哈喽!查利	ハローチャーリー	ENIX	ACT	3月
虎鲨	タイガーシャーク	SOFTBANK	STG	3月
变形金刚·野兽之战	トラスフォーマー ビースウォーズ	TAKARA	ACT	3月

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
巴洛克	バロック	STING	RPG	3月 12日
死亡之屋	THE HUOSE OF THE DEAD	SEGA	SHT	3月 12日
左尔克·精选(暂译)	ゾーク·コレクション(2CD)	翔泳社	AVG	3月 12日
火热火热噗哟噗哟迷宫	わくわくぷよぷよダンジョン	COMPILE	RPG	3月 19日
公主之谜	PRINCESS QUEST	iPC	RPG	3月 19日
室内网球	TENIS ARENA	UBI SOFT	SPT	3月 19日
新世纪少年战史·钢铁女友	钢铁のガールフレンド(2CD)	SEGA	AVG	3月 19日
幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG	3月 26日
'97 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	FTG	3月 26日
技术马达(作曲工具)	TECHNO MOTOR	电子 MEDIA SERVICE	ETC	3月 26日
迷宫·连结之王	ダンジョン·マスター ネクサス	VICTOR SOFT	RPG	3月 26日
龙之力量Ⅱ·神去的大地	DRAGON FORCE Ⅱ·神去りし大地に	SEGA	S·RPG	3月
莫尼卡之城	モニカの城	PIONEER LDC	A·RPG	3月
Q 版赛车公园	チョロQパーク	TAKALA	RAC	3月
信长的野望·将星录	信长の野望·将星录	KOEI	SLG	4月 2日
樱大战 2~望君珍重	サクラ大战 2~君、死にたもうことなかれ	SEGA	SLG+AVG	4月 4日
机动战士高达·吉兰的野望	机动战士ガンダム·ギレンの野望	BANDAI	SLG	4月 9日

中国第一个电视游戏排行榜——“中国电玩榜”

《电子游戏软件》创刊初始，即有读者呼吁建立中国自己的电子游戏排行榜。岁月蹉跎，四年过去了。呼声愈高，需求愈急，《电软》杂志做为中国唯一的一家专业电子游戏杂志，发行网已据内地所有省、市、自治区，读者遍及全国。建立中国自己的电玩排行榜的时机已经瓜熟蒂落，水到渠成。

办事不难，办好不容易。有两个基本条件不可或缺：一是杂志社认真负责地为读者服务，二是读者群策群力，热情参与。希望大家支持自己的排行榜，投出心目中至爱游戏的票。

“游戏新闻眼”中已经登了不少期日本的排行榜，读者反映不错。在借鉴国外成功经验的基础上，配合国内的情况，我们特别制定了“中国电玩榜”的具体内容，如下：

“中国电玩榜”包括：

1、街机游戏累计排行榜

2、次世代以前家用机游戏当月排行榜

（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）

3、次世代以前家用机游戏累计排行榜

（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）

4、次世代家用机游戏当月排行榜

（包括 SS、PS、N64 三种主机）

5、次世代家用机游戏累计排行榜

（包括 SS、PS、N64 三种主机）

具体规则如下：

1、“游戏累计排行榜”（包括街机及家用机的三个榜），采用累计形式，投票者每人最多可以填写十个游戏，排名不分先后，计票时凡读者选出的游戏均计一票，按得票数量排序。因为此榜采用累计形式，所以将定期更新，如一年、半年等。更新时票数归零。

2、“当月排行榜”（包括次世代及非次世代）为当月最受欢迎的 20—30 个电视游戏，每张选票最多可以填写五个家用机游戏，排名不分先后，计票时凡读者选出的游戏均计一票，按得票数量排序。

3、对读者投票不采取推荐的方式，但读者要清楚地注明所投游戏的机种、中（外）文名称。另外，读者也可以将自己对某个游戏的看法用一句话写出来，专门刊登在排行榜栏目之中。凡被刊登的一句话评论，也给予赠送当月杂志的奖励。

4、关于对投票者的奖励，采取每月抽小奖 100 名，分别赠送价值 20—25 元的奖品；年底将在公证处的监督之下，对全年投票者进行二次抽奖，即只要投一次票，就有两次中奖机会，奖品丰厚。具体奖品及办法将在日后期刊中刊出。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为**“街机游戏累计排行榜”、“次世代家用机游戏当月排行榜”**（包括 SS、PS、N64 三种主机）、**“次世代以前家用机游戏当月排行榜”**（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种（但仅限该榜包括的机种），排名不分先后，可以不填满五个。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为“北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社‘中国电玩榜’栏目收（邮编：100061）”，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式（请自制后贴在信封背面）

次世代以前家用机游戏当月排行榜

1、　电软 AVG Ⅲ · 工资之谜（没有或不知道外文名可不填）、SFC

2、　电软 SLG 制作 · 发行之道、SFC

3、　电软稀哩哗啦运动节（WARS OF MAD DOGS）、MD

4、　冷斗 电软之王’98（冷斗 THE KING OF GS.MAGAZINE ’98）、GB

5、　瞎码才能赢 · 电软晃晃悠悠 2、FC

对某游戏的一句评语： 没有感想可不填

姓名：×××　**性别：**♂　**年龄：**15　**玩龄：**4 年　**现有机种：**FC、GB

职业：学生　**身份证号：**11010×830513345（无证此栏可不填）

联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　**邮编：**1000××

排行榜中包括的八个机种的缩略语对照

ARC——街机　FC——任天堂 8 位游戏机　SFC——任天堂 16 位游戏机

GB——任天堂 8 位黑白液晶手掌机　N64——任天堂 64 位游戏机

PS——索尼 32 位游戏机　MD——世嘉 16 位游戏机　SS——世嘉 32 位游戏机

街机、次世代及次世代以前游戏机种排行榜

三榜齐发！

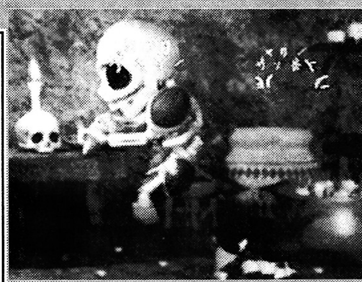
只要任填一榜，即有机会中奖，多填多中！

陆行鸟之不思议的迷宫

险中求生 唯有合成

也许你已经发现，当陆行鸟的等级提高之后，在面对怪物时并不占什么优势。只要将识别卡片（识别のカード）投向对手就会发现它们的等级也在与陆行鸟同幅度提高，这时就要看谁的攻防能力更出众了，因此装备的合成绝对是致胜的要诀。

PS 厂商：SQUARE　类型：A・RPG　发售日：97年12月23日



武器合成工厂欲助各陆行鸟一臂之力

武器合成是提高攻防能力的重要途径，但如果不注意操作反而会产生负作用。要得到好装备就要有好原料，一件装备的好坏不仅要看它的基本攻防数值，也要看其本身所持有的特殊效果和属性，下文表1、表2列出了一些较好装备。

表中所写的攻击力和防御力都是指没有提升过等级时装备所持的基本攻击力和基本防御力。而特殊效果则是装备固有的不可变更的能力。

在三元合成中加入哪一种“实”也会对合成品的特性有所影响。任何一种“实”都可以作为三元合成的一种原料，但大多数都只能使合成品的等级等于原装备的等级之和再加一，下文表3列举了一些重要的合成果实。

合成品的攻防数值与原装备的投放顺序有密切关系，先选中的装备的基本攻防值将成为合成品的基本攻防值，而后选中的装备只提供等级，合成品最终的攻防值可由以下公式计算：

●合成品攻防值＝先选中的装备的基本攻防值＋先选中的装备的等级＋后选中装备的等级（＋1）

注：最后括号内的＋1只有三元合成才会出现。

合成品的特殊效果也是由先选中的原装备决定的。在不使用“融合のタネ”时后选中的原装备所持特殊效果是不会被合成品继承的，即使先选中的装备没有特殊效果，合成品也不会获得另一装备的特殊效果。

关于装备的属性问题比较复杂。首先要指出的是并非任两种属性都可以共存，火与冰、雷与风这两种附合属性是不会出现的，如果有意使它们附合将会产生无属性装备，因此最多只能有两种属性相互附合，而且只会出现火与风、风与冰、水与雷、雷与冰四种附合属性。其次，合成品的属性还是要由先选中的装备决定，如果没有“合体のタネ”，后选中的原装备的属性就不会被继承。要获得复合属性就要用三元合成，如果先选中的原装备具有单一属性，并且投放了“风、火、雷、冰のタネ”中的一种，则会合成出同时具有这两种属性的装备（后选中的装备的属性不起作用），如果两种原装备都有单一属性且投放“合体のタネ”，则合成品具有由这两种复合而成的属性。

文：刘鹏　责编：PERFECT

武器（表格1）

名称	攻击力	特殊效果
アディションクロー	2	只要攻击，不论是否攻击敌人，是否miss均会长经验值。
ラッキークロー	48	使击倒怪物后出现物品的可能性提高。
ギルのツメ	50	击倒怪物就能获得金钱。
石化のツメ	15	在击中敌人时有可能令其石化。
いやしのツメ	2	只要击中敌人就增长HP。
もるはのツメ	30	以自己损HP为代价使击中敌人时的攻击力提升。
ヒットバッククロー	20	击中怪物时可能将其推开。
レベル3デスのツメ	20	对等级为3的倍数的敌人有更好的攻击效果。
源氏のツメ	90	降低攻击miss的可能。
アーククロー	28	对前方三个方向作散射攻击。
フローターキラー	15	对浮游特性的敌人攻击效果加强。

防具（表格2）

名称	攻击力	特殊效果
カウンターメイル	50	受到攻击时可能作出反击。
アミュレットメイル	40	使加在未识别物品上的诅咒不起作用。
毒よけのクラ	14	以大约3/5的可能性防止毒性侵害。
物入りのクラ	44	以金钱为代价降低受到伤害的程度。
源氏のクラ	66	提高敌人攻击时miss的可能。

合成用果实（表格3）

名称	附加作用
风、火、雷、冰のタネ	分别可以使合成品具有风、火、雷、冰的属性。
合体のタネ	当原装备属性不同时使合成品具有复合属性。
消去のタネ	使合成品成为无属性装备。
融合のタネ	使合成品同时拥有两种原装备的特殊效果。
レベルのタネ	令合成品的等级大幅提升。

生化危机 2

锐意推出 勇攀新高

在美国的浣熊镇上，一场灾难正将人类变为丧尸和怪兽。这实际上是一种人工制造出来的病毒的"杰作"。随着国际上对生化武器需求的大幅度增长，出现了专门研制"恶魔"的人。

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:98年1月29日	媒体:CD×2



极有可能打破《FF7》发卖佳绩，《生 2》发售当天销售 200 万！

在这场灾难降临之前，浣熊镇警察局已掌握了一些资料，成立了一个名为 STARS 的特别行动组去调查位于市郊浣熊森林中的秘密别墅，他们成功的摧毁了那里的研究基地，然而"伞"公司的行动并没有停止……

●下文以女主人公克莱尔为主角展开冒险

决定先吃点儿东西再去见哥哥，于是熄掉摩托，走进路边的餐馆。这是她第一次来浣熊镇，以前曾听哥哥说过，这里是个中等规模的镇子，但今天的餐馆里却空无一人。更恐怖的是，在柜台的尽头，两具尸体正在撕咬，其中一个不顾一切地向她扑了上去。慌忙中克莱尔撞开了旁门，却发现乌黑的枪口已对准了自己……

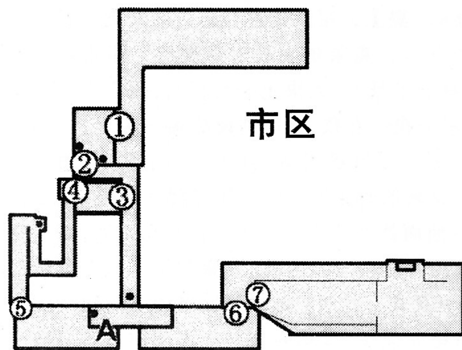
"等等，别开枪！"

"低头！"话音未落，身后的丧尸已被撂倒。

来人身着警服，显然是个警察。在他身后还有三，四个丧尸正在接近，"跟我去警署吧，那儿更安全些。"

在警车上，二人互通了姓名，原来他叫里昂，今天是第一天上班，对浣熊镇的情况几乎也是一无所知。谈话间，他们突然发现一辆油罐车直冲过来。二人急忙弃车而逃。爆炸产生的"火墙"将二人隔开，他们只好约定在浣熊镇警察署会合。

这里街道上满是丧尸，为节约子弹，克莱尔努力避开它们，冲进(1)门。这是一家枪店。克莱尔向店主表明身分之后，就可以在货架上找些弹药。可好景不长，破窗而入的4个丧尸很快杀死了店主。克莱尔现在最好尽快干掉丧尸，再从店主的尸体旁捡起弩。



走出(2)门进入小巷，借着铁栅栏门(3)的掩护克莱尔先杀死两丧尸。在小巷的尽头去路已被封死，同时(3)门也被丧尸撞开。不得已，克莱尔杀出一条血路，从(4)门冲出，站在铁箱上用刀刺倒丧尸从(5)门跑出，登上A处的公共汽车。在车上杀死两只丧尸之后从前门下车，以最快的速度冲进(6)门，来到警署的院子。由于走(7)门会遇上丧尸，所以克莱尔通过北边的地下通道绕进了警署。

警署的大厅里静得出奇，北边的电脑依然开着却不见了工作人员，三扇门中只有西北侧的(8)门可以打开，一名受了伤的警员正坐在地上。



"你是谁？"

"我叫克莱尔，我是来找哥哥克瑞斯的。"

"我们与他们失去联系已有 10 天了，没人知道他们在哪儿。"

"发生了什么事？"

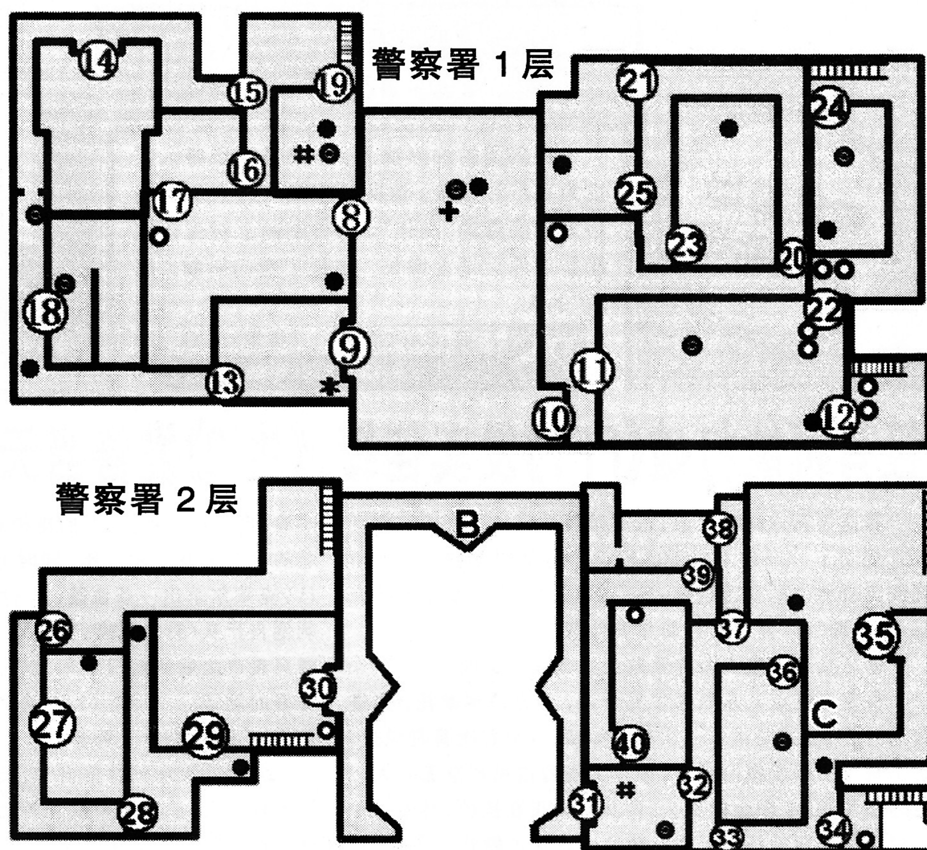
"大约两个月前，我们发现了有关研制生化武器的线索，于是成立了 STARS 特别行动小组，你哥哥也在其中。他们冒着生命危险去浣熊森林调查，发现了一些变异生物。但是没有人相信他们。现在，其他房间里可能还有能活动的人，给你钥匙卡，去找他们！"

面对枪口，克莱尔只有离开。在大厅的电脑处使用那张蓝色钥匙卡即可打开(9)、(10)门的电子锁。穿过(9)门来到邮件收发室，克莱尔在沙发上拿到一分警员备忘录，得知原来在二层的 STARS 办公室的保险箱已挪到了一层东侧，密码是 2236。而用别针拨开房间西北角的抽屉之后，克

●图例：✚记忆点、✱物品箱、✱✚同时有物品箱与记忆点、●武器弹药、色带、○回复物品、梯子

莱尔得到了急救剂。

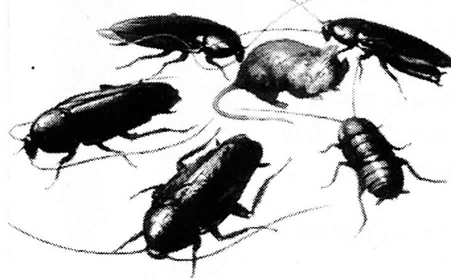
克莱尔进入大厅东侧的(10)门，干掉走廊里的一群疯狂的丧尸，走进(11)门内的警员办公室，解决掉屋里的丧尸，在东北角的警长室里找到了那保险箱，从中得到警署地图和硫酸弹。倒在(12)门口的警察身上带有弹夹。



克莱尔返回一层西侧，进入(13)门后的过道，在拐角处的尸体旁捡起弹夹，西边墙上还有一处电闸，但此电闸需要有电线才可工作。于是她继续向前走，只见一只蟾蜍一样的爬行怪兽从天花板上跃下，克莱尔连射数枪才将其消灭。走入(14)门内的会议厅，通过在门旁东北角的桌上找到的一号作战行动报告，克莱尔得知在 9 月 26 日警署曾受到了丧尸的袭击，通讯设备被彻底破坏，而且由于局长艾恩斯对武器作了新的调配，弹药已被分散到建筑物的各角落，使警员无法作出及时有效的反击。此外，报告中还提到了一种被称为“舐食者”的怪兽，其描写与门外那只十分相似。走出走廊尽头的(15)门，杀死 4 具丧尸即可从楼梯登上二层。

从楼梯口向西不远即可见到一大两小三座雕像，中间的大雕像高举着一块红宝石。为了拿到它，克莱尔将左右两座小雕像分别推到西、东墙根下的基座上，使它们面对面，这时红宝石终于落下来了。

根据二层(27)门旁的铭牌知道里面就是克瑞斯所在的 STARS 小组的办公室了，但是放文件的桌子已经零乱不堪，像是被人搜查过。在正对着门口的桌子上，克莱尔发现了哥哥的日记……原来早在 8 月初，克瑞斯就已确定“伞”组织正在研制一种 T 病毒，它可使任何被感染者变成丧尸。虽然他们的活动几乎是公开的，却无法抓住任何证据。镇上许多人都受雇于“伞”，没人愿意去冒失业的风险，就连局长也不相信他的话。不久，关于镇上出现怪物的报告接踵而至。到了 24 日，克瑞斯终于在吉尔和贝瑞的协助下获得了新情报，“伞”已开始研制 T 病毒的强化体——G 病毒。为此，克瑞斯决定飞往位于欧洲的“伞”的总部深入调查，同时对克莱尔隐瞒一切，以免使她处于险境。收起日记，克莱尔又找到一枚雕有独角兽的硬币，并从柜子中得到了榴弹枪。她在离开之前得到了一份传真，是联邦警署取供给克瑞斯的资料，其中证实了 G 病毒的存在，还专门指出浣熊镇警察局长已涉及实验工作，且大量受贿，另外还有迹象表明他可能是个精神病患者。



下到一层大厅，克莱尔将独角兽的硬币嵌入中央雕像前的浅穴，于是一把有黑桃外形的警署钥匙从雕像所持的水瓶中滚落。用它打开一层(18)门进入档案室，克莱尔在书架上找到一份巡逻报告，她把铁架推到东南角后就可以爬上去取得摇柄。登上二层刚走进(26)门就看到一具丧尸正在追一个小女孩，克莱尔立刻射杀丧尸，用钥匙打开(28)门，正好遇上里昂，二人决定分头行动，用步话机来保持联系，克莱尔去找那女孩，里昂则设法离开这里。

(29)门的后面是间图书室，这里 s 十分整齐，西墙上的壁画引起了克莱尔的注意。她从楼梯爬上三层，刚走到西北角的 D 点地面就塌了。原来下面是一间密室，墙上有一幅与外面壁画内容相同的油画。克莱尔记下画下方雕刻的形状，按动开关离开这里，她把外面壁画下的四个书架按雕刻的规格排列起来(即将左侧两个书架向右移一格)，便取得了蛇纹石。

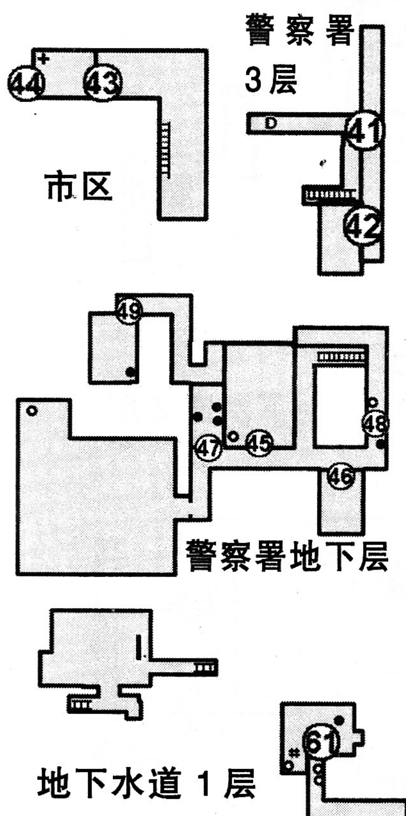
克莱尔走出(30)门来到大厅上方的回廊，按动 B 点的



电钮只见一道通往一层的梯子降了下来。她继续向南进入(31)门的接待室，从沙发上拿起打火机，在桌上找到秘书日记 A，里面记下了一些局长心理变态的行为。克莱尔从(32)门离开屋子，由于北边被火墙堵死，只能先进(33)门。将窗口的乌鸦一一击落后她能从二层(35)门来到屋顶阳台，原来有一架直升机撞毁在屋顶才形成了刚才那堵火墙。从楼梯走下来到市区，小心避开丧尸。然后从(43)门进入一个废弃的配电室，在房间西北角的桌下找到一个阀门把手，正当克莱尔打开(44)门想一探究竟时，两具丧尸一拥而入，看来外面真是相当危险。

回到二层的阳台，用刚得来的把手拧开 C 点的阀门，于是冷却塔里的水浇灭了直升机残骸上的火焰，屋里的火墙也随之消失了。然后克莱尔回一层(14)门内的会议厅，用打火机点燃内间的壁炉，炉子上方的画立刻被烧出了一个洞，只见另一颗红宝石滚了出来。带着两颗红宝石去二层的(36)门，刚走到(37)门口就听见里面传来一声惨叫，可是(37)门已严重变形无法打开，只能先进入(36)门内的旧物陈列室。在屋子南端有一尊神像，左右各有一浮雕，上面的浅穴恰好能放进两颗红宝石。这时，神像的胸部打开了，从中取得半块雕有花纹的石头。在左侧还找到了一把方片形钥匙。用它可以打开一层档案室的(16)门和一层审讯室的(21)门。

在档案室里克莱尔先解决掉那些丧尸，而后从柜子里拿到胶卷，利用别针又能取得可塑炸药和一筒弩箭。她前往(19)门内的暗室冲洗胶卷，看到代号为 G 的人体实验照片。档案室的(17)门通向另一间警员办公室，里面已经被丧尸弄得一塌糊涂，桌上有一封写给里昂的欢迎信。在警长室里，克莱尔又一次见到了那名黑人警察，但他已经变成了丧尸……从警长的桌上拿起引爆器与先前取得的炸药组成炸弹。



在审讯室的桌上有一段电线(可以装在一层西南走廊拐角处的电闸上，但以后在一层东北角还有一同样的电闸，只能择其一安电线，作用是降下防护板阻止后期丧尸爬入)，书架上放着一块鹰纹石头。就在克莱尔准备离开时，一只“舐食者”破窗而入，危急中克莱尔端起榴弹枪将怪物炸翻了身。

用已经组装好的炸弹把二层(37)门炸开，推开尽头的通向局长办公室的(38)门，只见一具穿着白色晚礼服的女尸躺在桌上，腹部已经是一片殷红。克莱尔正想上前看个究竟，皮椅一转，一把手枪已对准了她。持枪者正是浣熊镇警察局局长布瑞恩·艾恩斯，他一见来人并非丧尸便收起了枪，但克莱尔没有忘记联邦警署的警告，有意绕到桌子前边以防突变。

“你是谁？”艾恩斯问道，“算了，不必告诉我。”他指了指那具女尸，“这是镇长的女儿，她实在是个美人儿，可惜也象其他人一样变成了丧尸。”说着他又转向墙上的标本，“以前收集那些东西是我的爱好，但现在不需要了。好了，我想一个人待会儿。”

虽然艾恩斯喋喋不休，但克莱尔还是发现了可疑之处，首先尸体的皮肤十分光泽，与布满斑点的丧尸有着天壤之别。其次，以目前的经验来看，除非射穿颅骨，否则不可能用一发手枪子弹干掉丧尸，而尸体上只有腹部一处手枪弹孔……

克莱尔穿过(39)门和(40)门来到艾恩斯的艺术品收藏室。这里光线很暗，但却有脚步声传来。她寻声而去，走进一间小屋，打开门边的电灯开关后终于见到了那个小女孩。克莱尔一把拉住了她。

“放松点儿，我不是丧尸，这儿很安全。”克莱尔稳住她并与里昂取得了联系，接着又问清了女孩的情况，原来她叫莎瑞，父母都在“伞”公司所属的化工厂里工作，她来到警署是因为母亲的忠告，同时她声称在附近见到了一种比丧尸大得多的怪物，并正向这儿来。果然，不远处传来一声吼叫。“它们就在那儿！”说完，莎瑞跑出了房间。克莱尔先从桌上拿起秘书的日记 B，从中得知秘书已经发现了艾恩斯的秘密，但就在将要道出这秘密之时，日记中断了……

克莱尔回到局长办公室时，里面已空无一人。皮椅背后的画下有一个按钮，按动之后露出一块刻有原始图案的石板，但其中少了三小块。在办公桌上可以找到红心形钥匙，而在皮椅里的局长日记则揭露了艾恩斯的罪行。正是由于他与“伞”的交易破裂而气急败坏，他想让镇上的人都被病毒感染变成丧尸来满足自己杀人的欲望。为此，在丧尸进攻警署前他就破坏了通信系统，又把武器分散隐藏，极大地延误了警察的救援行动。随后他亲自封死了各个可能逃出浣熊镇的出口。9 月 26 日当天，他烧死了几名幸存者，又枪杀了艾迪，“看到他脸色苍白血流满地，睁大眼睛瞪着我的样子，我觉得很美。”日记中写道，“而对镇长的女



儿我要先让她逃，这样就能享受猎杀的乐趣了……"由此可断定，艾恩斯已经完全疯了！

克莱尔用红心钥匙打开一层(32)门，通道的窗子都已破碎，拐角处安装着第二个缺少电线的电闸。她从楼梯走到地下室，忽然传来一阵异样的脚步声。原来，前面埋伏了三只被病毒感染的杀人犬。克莱尔干掉它们走进(45)门，发现这儿原来是一间动力室。这时，应将西北角动力调配器上的五个开关按上、下、上、上、下的顺序扳动，使能量计指向80。而房间里的铁架上则放着地下一层的地图。离开动力室向东走进(48)门，通过一条肮脏而昏暗的小路(千万要小心两只杀人犬的夹击)，从竖井来到地下垃圾处理厂。克莱尔先在(50)门里调整装备(记忆！)，一出门就见到了莎瑞。她因为听到父亲的声音不肯与克莱尔一起走，自己从西北角的小洞钻了出去。(此时开始控制莎瑞)

莎瑞乘F点的升降机到达上层，凭着自己灵活的优势躲开两只杀人犬的追击冲入(52)门(如果你自认操作娴熟可先进(51)门，因为里面有榴弹)。在门口的墙上贴着地图，她从控制台旁的阶梯下到蓄水池，把三只木箱都推到南墙下排成一行，再返回按下控制台上的开关使水池被注满，于是木箱成了浮桥，聪明的莎瑞终于在西北角的柜子里找到了一把草花形钥匙(这在后面的游戏中可是很有用处的)。但因找不到父亲，莎瑞只好原路返回，并通过E点的洞口将得到的钥匙抛给了克莱尔。(重新控制克莱尔)

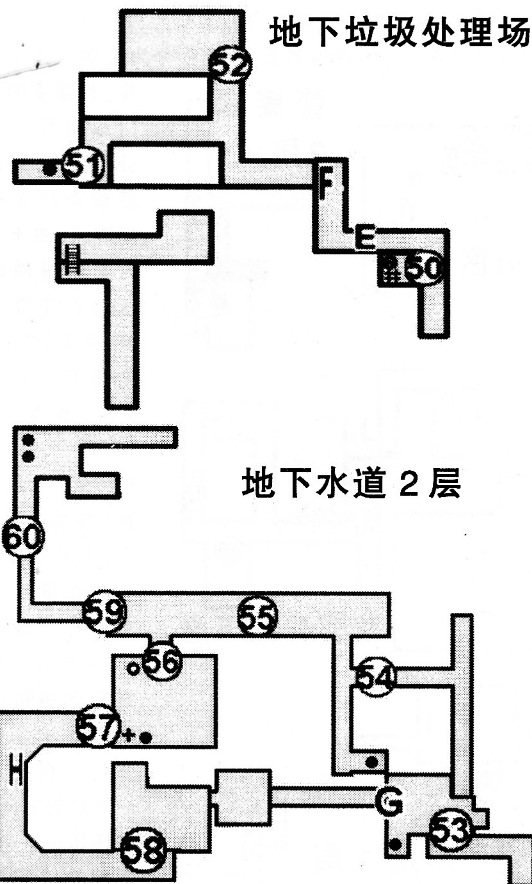
克莱尔先用草花钥匙打开地下室一层的(46)门走进停尸房，地上的丧尸似乎都已死去，然而当她从东南角的柜中取出红钥匙卡时，它们又扑了上来，甚至连停尸柜里也爬出一具！好在地形有利使丧尸无法围攻，而榴弹枪对付单个丧尸更是绰绰有余。那张红钥匙卡可以解除(47)门旁的电子锁，从而进入武器库。这时，克莱尔正前方的铁柜里有两个物品包，可以使她能同时多带些有用的东西；另外那支机枪也是难得的武器。而且，屋里还有两个弹夹和一个箭筒。

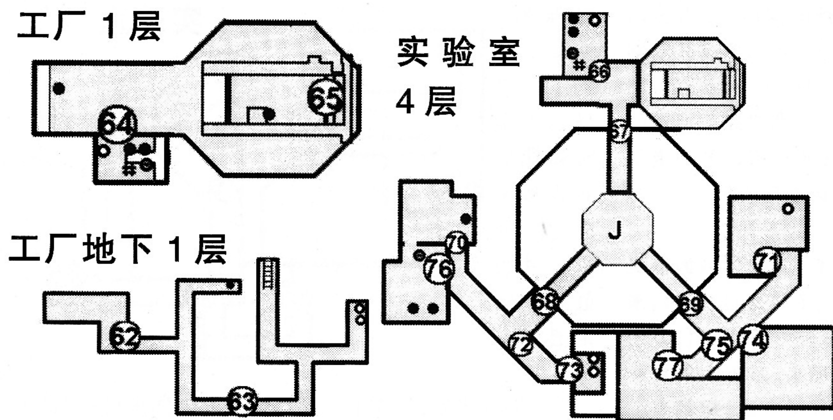
克莱尔用草花钥匙打开警署一层值班室的(24)门，发现里屋床上有一本看门人日记。从第一篇中可以断定艾恩斯把一些秘密藏在了钟楼。从其后几篇记叙他与地下垃圾站工作人员下棋经过的日记中则可以看出，最迟在9月5日，已经有人遭到了病毒的感染，虽然病毒泄漏的具体原因不明，但很可能是从下水管传播开来的，因为那附近的工人在9月5日就已出现皮肤搔痒，食欲出奇旺盛等症状，而看门人到了9月中旬才感觉不适。

一层唯一没有打开的(23)门现在也可以用草花钥匙打开了，这里显然拍摄过电视节目，摄像机还没有撤掉。西北角的壁炉可以用打火机点燃，随后按中、右、左的顺序拧亮三个浮雕灯饰。这时，东南角油画上的齿轮落了下来，在它旁边的桌上还能拿到胶卷，冲洗之后可得到照片B，上面拍摄了一个名叫阿瑞克斯的裁缝变成丧尸的样子，太残忍了！

克莱尔带着齿轮和摇柄登上三层(42)门里的钟楼，她先用摇柄转动北墙上的机关使悬梯降下，再把齿轮放入上层的齿轮组内并按下按钮，于是机器开始运转，旁边的小门也打开了，里面正是另外半块蓝色雕花石头，把两块拼在一起就成了虎纹石。带着分别纹有蛇鹰虎的三块石头来到局长办公室，她见到了安然脱险的莎瑞。当克莱尔把三块石头放进墙上的石板时，一扇暗门打开了。门口的地板上有一封写给局长的信。发信人名叫威廉·贝肯，在浣熊镇"伞"开设的化工厂任研究员，看样子正是他为了坐上"伞"公司执行主席的宝座才开发研制了G病毒。然而不知是"伞"对他不信任，还是另一个瞄准了那张宝座的人怕他占了先机而从中作梗，"伞"总部派了一批间谍来夺取G病毒。为此，威廉给警察局长比以往更多的钱，要他一方面监视STARS小组的活动，阻止他们透露有关消息，一方面逮捕一切可能是间谍的人，来保护比自己生命更重要的G病毒。收起信，克莱尔在尽头处找到了电梯，她让莎瑞留在上面，自己去下面调查。

走出电梯，克莱尔发现这儿是地下室的一处独立区





域，没走几步就听到了艾恩斯的惨叫。原来一只大怪兽正将一蛇形生物塞入局长口中。克莱尔冲进(49)门想除掉那只怪兽，不料却被局长用枪逼住。

“干得不错，”艾恩斯狠狠地说，“但是没人能离开这儿，人人都得死！我为‘伞’做了那么多事，可他们却毁了我的镇子！”

“看来你的确在为‘伞’工作，那告诉我G病毒是怎么回事。”

“你看到外面那个小女孩了吧，她叫什么，莎瑞对吧，就是她的父亲威廉·贝肯发明的这种病毒。现在一切都完了，你也得死！”可是就在艾恩斯即将扣动扳机的那一刻，刚钻入他体内的生物迅速成长，并穿胸而出，落入竖井。

克莱尔也爬下竖井，只见刚才的小怪物急剧变异，瞬间便长成一只巨兽，并有小生物从嘴里吐出。克莱尔集中攻击主体总算在小生物靠近前将其击毙。好险啊！在回去找莎瑞的同时，克莱尔通过步话机告诉里昂所发生的一切，随后就与莎瑞一同乘上了电梯。从杀死怪兽的地方向西拐，在尽头处按动电钮降下铁梯，二人便爬进了通往下水道的路。就在这时，一只由人变异成的怪兽正好经过她们头顶的走廊，二人急忙跑入了下水道。然而莎瑞却失足落入了下水道二层。(此时改为控制莎瑞)

这里的管道又高又滑，莎瑞根本无法爬上去，她只好一个人走进了前方的(53)门。这里是间储藏室，通往下水道一层的门被锁住了，她便钻过G点的通风道来到一垃圾堆放点，她从地上拾起一枚雕有狼的图形的硬币。就在这时突然地面陷落，莎瑞晕了过去，先前见过的那只怪兽出现在门口……(重新控制克莱尔)

处在下水道一层的克莱尔也在设法寻找下层的莎瑞。她从(61)门进入控制室，用别针打开了东边门上的锁并沿梯子下到二层的储藏室，但莎瑞已经离开了。克莱尔只好从控制室东北角的升降机下到二层，又在(54)门外的墙上取得下水道地图。她穿过(54)门、(55)门，杀死4只巨蛛，一直闯进(56)门。这时，一位身穿白色工作服的女子瞄准了克莱尔，原来她就是莎瑞的母亲，威廉的妻子——艾尼特。当她知道克莱尔一直在帮助莎瑞时，便向她讲述了灾难的起因……

一天夜里，4名身着防化服的特工摸进了下水道，其中两人直插威廉的实验室，其余的在入口处接应。就在威廉欣赏着他的杰作时，两支冲锋枪已对准他的胸口。微弱的反抗只会增加弹孔，装满了G病毒的恒温箱被夺走了，就在这千钧一发之际，他作出了最后决定——把G病毒注入自己体内。恐怕他自己也想不到这东西竟有如此恐怖的威力，变异后的威廉轻易杀死了4名特工，但泄漏的病毒却被老鼠带到了全镇每一个角落。莎瑞的一声尖叫打断了母亲的回忆，克莱尔和艾尼特开始分头寻找她。

用手轮转动东南角的转轴即可降下天桥，克莱尔没有忘记在通过之后转动另一个转轴将桥升回。打开(57)门走过U形通道，正看见昏迷不醒的莎瑞，猛然间一条巨大的鳄鱼扑了过来，克莱尔按动H点的按钮，一个高压气罐从墙里滚了出来，当鳄鱼刁起气罐的时候，她一枪引爆气罐，鳄鱼应声而倒。随后她按下(58)门边的开关，叫醒了莎瑞，并捡起狼纹硬币，二人一同从西北角的梯子爬上了下水道一层。在西南角控制台前的尸体处她们又找到一枚鹰纹硬币，台面上还有一本下水道总管日记，从中得知原来这里的下水道已成为‘伞’的地下工厂，威廉控制着这里的一切，并利用艾恩斯阻止警察的调查。克莱尔利用阀门手柄转动I处的开关，使风扇停转，于是她们得以钻过通风道，从梯子下到二层水道。

二人在(59)门前将鹰狼两枚硬币放入旁边控制盒上的凹槽，这样就可以关闭进水管，进入(59)门。刚建成的人工隧道不时还有土块落下，而在(60)门外的索道列车场，克莱尔先开启列车南侧的电源再从北边进入车厢，便与莎瑞一同到达已经空无一人的工厂地下一层。

克莱尔下车后先向西，从地上拾起武器箱钥匙，并用打火机点燃信炮给里昂发出了信号。随后进入(62)门，在狭窄的通道内杀死几只丧尸，又在东北角的尸体旁发现电击枪。她打开(63)门走到最北端，从梯子爬上工厂一层。

走出(64)门就能见到东边月光下的重型机车，而南侧的墙壁上就贴着一层地图，克莱尔先从(65)门进入车厢，在驾驶


杀人犬，视觉、听觉全部推化，依靠嗅觉行动的疯狂生物。

室找到一把控制板钥匙，把它插入车外的控制台，并按动电钮，便与莎瑞一起乘车进入地下深处。然而中途莎瑞感到不舒服，这让克莱尔产生一种可怕的想法——病毒可能已经感染了莎瑞。但愿这不是真的。这时，那只以前见过的怪兽也出现，为了保护莎瑞，克莱尔按下门旁的开关走了出去，在有限的空间内与怪兽周旋，并成功地击倒了它。不久，机车停在了实验室地下4层。

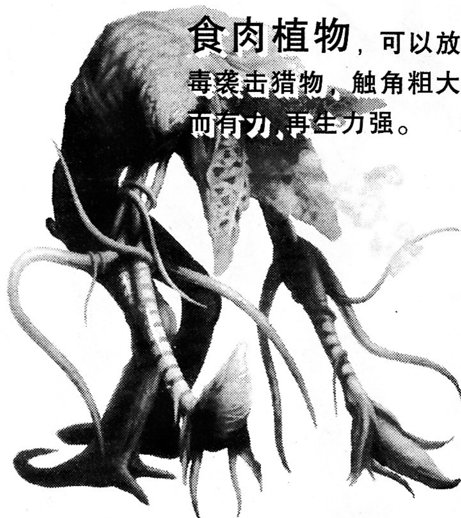
车一停稳，克莱尔就把莎瑞抱进了（66）门内的值班室，要她先在这儿休息。走出值班室，克莱尔穿过（67）门来到中心的能源炉前，发现这里没有了保险管。而在（70）门内又见到一株变异植物从通风口伸进屋里，沙发上的纸条介绍了获得培养实验室临时进入权的登录方法，电脑桌上的实验室安全手册提到有一辆为应付紧急情况而设的高速列车。克莱尔操纵电脑从通风口下放出了一些汽油，接着她用打火机将其点燃，成功地烧死了植物。通风道的对面是一间爬满了植物藤条的员工宿舍，克莱尔从中又得到些弹药，并打开了（76）门的锁。

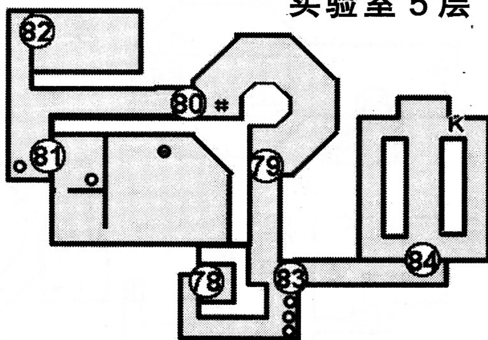
（71）门里充满了白雾，但克莱尔还是在东北角找到了保险管壳，把它放入旁边的机器就制成了主保险管，插入J点的基座后，整个实验室的电力供应恢复了。

按下（72）门边的电钮，门自动打开了，克莱尔消灭了几株能够行走的变异植物，而在（73）门里，一株硕大无比的植物几乎充满了整个空间，但却无法将其根除，于是她从梯子下到了第五层。

走出（78）门之后竟有一群“舐食者”向克莱尔袭来，但一个个还是被打翻在地。（79）门里像是主控室，就在西北方的监视器前放着克莱尔寻觅已久的地图。进入（81）门后，克莱尔用武器箱钥匙打开了墙边的柜子，得到几发榴弹。接着她干掉了里屋的丧尸，从东边小桌上取得实验室钥匙卡。出门时正撞见艾尼特，她想用已制成的疫苗将丈夫变回人类。然而当她找到他时，威廉已失去人性，艾尼特死在他那异化的手指下。克莱尔从临终的艾尼特手中接过疫苗合成方法，决定去为莎瑞配制一支。

（82）门几乎被某种生物的卵封死了，当克莱尔用实验室钥匙卡打开它时才知道原来那都是由这里的巨蛾产下的。克莱尔先发制人，干掉了巨蛾，又按纸条所写的方法将GUEST作为使用者的名字，与自己的指纹一起输入了电脑，从而获得了有效期为24小时的临时使用权。在主控室的监视器里，克莱尔见到了里昂，于是通知他去寻找那辆应急列车，并去值班室接走莎瑞，带她先上车。





回到4层后，克莱尔按动门边的电钮打开（75）门，在识别器上留下自己的指纹，但这里需要至少两个同时拥有使用权的人输入指纹才能打开（77）门，只好把这件事留给里昂了。克莱尔用钥匙卡打开了（74）门进入一间血迹斑斑的手术室，并在门旁的担架上取到疫苗管，随后她打开了东墙上的电源开关，又把疫苗管放入旁边的VAM合成器，接着按下手术台边的开关，几秒钟后就能取得疫苗基了，最后，克莱尔又把手术台上的MO碟放进了口袋。

爬下5层，重返（81）门内的实验室，克莱尔将疫苗基投入了东南角的制造机并按下按钮，终于配成了疫苗。她小心地带着疫苗走向（83）门，对门口的电脑使用MO碟解开门锁后，又跑进（84）门，按下K处的电梯，准备乘应急列车离开。不料“威廉”从天而降，立即向克莱尔发动了攻击，而且中途又发生了更剧烈的变异。幸好他还是肉身，恶战之后，克莱尔虽受了伤，但最终倒下的是怪兽。

里昂早已把莎瑞带上列车，靠着那一支疫苗，莎瑞已摆脱了G病毒的困扰。飞驰的列车载着三人渐渐远离这座地狱般的小镇——浣熊镇。只有一件事克莱尔还要去完成——找到她的哥哥。

到这里游戏并没有完，最后还会生成一个以里昂为主角的最初进度。用这个进度并非重新开始游戏，因为在剧情的设定上它是与克莱尔的冒险平行发展的，相互关联且结局不同。比如某些被克莱尔拿走的东西就不会再留给里昂；若克莱尔烧掉了实验室地下4层那株从通风道里长出的植物，则里昂就不必动手了；而要是克莱尔已在识别器上输入了指纹，那么里昂只要也取得使用权并输入自己的指纹就能打开（77）门了。

游戏中还有几点要注意：第一，当与莎瑞一同行走时不可跑得太快，如果拉开距离太大，她就会蹲在原地不走，而有些门没有她在场是不能打开的。第二，游戏中的武器弹药数量是会根据玩家完成事件的不同方式来配给的，例如杀死鳄鱼，则地图上标出的在索道列车场的弹药就不会出现。第三，将操纵模式设成C型就能在拔枪时进行自动瞄准，但却不能自动进行仰射或俯射，只有在射击画面外的敌人和转身射击时比较有效。

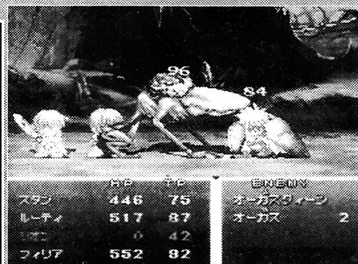
文\图：刘鹏、郭俊文　　责编：PERFECT

次世代天空

宿命传说

精雕细琢 强劲登场

可以说与预想的结果大体一致,《宿命传说》的发卖是比较成功的。这再次说明了游戏趣味性才是最最命脉的东西。但仅此并不能说明南梦宫近期的业绩就算十分出色,缺乏创新正是其应当观注的重要问题,必竟人气度和革新是不能混淆的。



PS　厂商:NAMCO　类型:RPG　发售日:97年12月23日

良好的耐玩性与前作的人气度致使今作的发卖必然成功!

●飞行龙内

主角被罚擦洗上层甲板,这时一群魔族士兵侵入了密航中的飞行龙,并大开杀戒。因为此时主角身上没有武器,所以无法作战。回到飞龙艇主舱,搬开一堆倒塌的箱子,进入下层的仓库,从中找到神剑戴姆罗斯(デイムロス),装备后就可以作战了。主角来到救生艇处,在脱离船体后却被飞刀击中了,救生艇冒着浓烟坠向地面。

●伍德洛小屋(ウツドロウの小屋)

救生艇坠落在了湖中,奄奄一息的主角爬上岸后便晕了过去。醒来后发现自已躺在床上,原来是被伍德洛(ウツドロウ)救回了家中。两人一起来到大厅见到阿尔巴(アルバ),阿尔巴正在为找不到切尔希(チエルシー)着急,他要求伍德洛和主角一起去后面的森林(裏手の森)找回切尔希。于是两人动身,向上进入树林,在树林最上端找到切尔希后返回到小屋,于大厅中阿尔巴说出了切尔希的身世,并告之主角若继续前进就要通过国境街杰诺斯(国境街ジエノス),伍德洛有事也要前往那里,于是两人一起出发了。

●国境街杰诺斯(国境街ジエノス)

进入街中,伍德洛因有事会先离开。来到宿屋,在二层与一位老者交谈得知需要得到通行证才可出街。之后,前往街的南出口附近,与路人交谈获取情报。进入南出口右上方的诘女所,与士兵交谈后返到宿屋与老者交谈就可得到通行证。从宿屋出来将遇到女剑士玛丽(マリー),她恳求主角帮忙救出困在山中神殿(山中の神殿)中的朋友,主角答应后前往森林按玛丽的指示寻找神殿。

●山中神殿(山中の神殿)

通过洞窟,主角一行人进入神殿。原来玛丽的朋友鲁蒂(ルーテイ)被困在了水晶机关中,按动两个按钮后将其救出。这时冲进来几个神圣嘉尔多国(セインガルド国)的士兵,没说两句就打了起来,鲁蒂也将加入队伍共同作战。出了神殿回到国境街杰诺斯。

●国境街杰诺斯(国境街ジエノス)

在酒馆中交谈得知鲁蒂与玛丽的身世,原来鲁蒂手中也有一把会说话的神剑叫阿特怀特(アトワイト)。第二天一早,主角一行人前往哈曼兹村(ハーメンツの村)找沃尔特(ウオルト)取回报酬。至此,从街中出来后就可在版图状态中行走了。

●哈曼兹村(ハーメンツの村)

进入村中最大的房子,在二层见到了沃尔特,他很不情愿的支付了委托费用,并把众人安排在宿屋中休息。次日清晨一群嘉尔多国士兵要以盗取国宝的罪名逮捕玛丽和鲁蒂。经过战斗击败所有士兵后,持有第三把神剑查尔提尔(シャルテイエ)的人出现了,他名叫里昂(リオン),并轻易击败了众人,结果主角一行被关进了王宫的监狱。

●神圣嘉尔多王宫(セインガルド王宫)

众人被带进了大殿面见嘉尔多王,他要众人将功赎罪,调查失去联系的嘉尔多神殿。为了防止主角逃走,在主角身上安装了电击器,里昂带着控制器加入队伍,以后主角要做错事就会被电击。

离开王宫前往达利尔谢德(ダリルシエイドの街)东北角的海格别墅(ヒエーゴの屋敷),与海格交谈后取回两把神剑,并得到"世界地图"。整理装备后离开王宫前往大陆最北端的迷路神殿(ストレイライズ神殿)。

●迷路神殿(ストレイライズ神殿)

经过密林来到神殿外,与修女们交谈得知祭司已被封印在了知识的塔(知识の塔)中。进入神殿正当众人准备继续时,被个不知名的骷髅用五颗结界石封了,因此要在神殿中打败结界石的守护者并击碎结界石才能解除骷髅的封印。封印解除后,进入知识的塔见到了祭司艾尔茨(アイルツ),从他口中得知神殿中保存着神器——神之眼(神の眼)"。而这里的大司教已经反乱将众人关在了知识的塔中。主角一行人随着祭司艾尔茨来到了神殿的圣堂中,祭司艾尔茨打开祭坛后的密门,在密室当中有三白三黑六个开关,只要踩下相同颜色的开关上方同色的门就会打开。进入后见到了被石化的菲莉亚(フィリア),鲁蒂用魔法使她恢复了正常,原来菲莉亚正是大司教的学生,大司教拿

走神之眼后将她石化在了这里。此时三把神剑说出了神之眼的秘密……神之眼有着毁灭世界的巨大威力。神剑要求众人一定要找回神之眼,不能让大教司的阴谋得逞。

菲莉亚告诉众人神之眼原本放在一个六米高的石像上后就加入了队伍。主角查清事情真相重返神圣嘉尔多向国王报告。

●神圣嘉尔多(セインガルド)

进入王宫面见国王,报知大教司反乱并抢走神之眼的事。国王十分震惊,并要求主角一定要夺回神之眼。

众人从街右端的路口进入达利尔谢德港(ダリルシェイド港)与鱼贩身边的两个船员交谈得知最近有一个巨大石像被运往了卡尔瓦雷斯大陆(カルバレイス大陆)。主角认为这很可能就是神之眼,于是与船长交谈恳求前往卡尔瓦雷斯大陆,但船长因在海上多次遭到海怪的袭击所以不敢出海。

众人只得找海格寻求帮助,海格提意让国王下令逼迫船长出海。于是众人前往王宫面见国王,他很痛快地答应了众人的要求,并下令船长准备出海。回到船上与船长交谈后大船终于向卡尔瓦雷斯大陆驶去。

●海底都市

马上就要到达卡尔瓦雷斯大陆了,大家正在船舱中说着传说中的海怪,突然从门外跑进一个水手,他叫大家快上甲板,海怪出现了,众人急忙来到船头。原来传说中的海怪是一头巨大的海龙,奇怪的是海龙并没有攻击大船,只是停在了船边,菲莉亚感到一定是有什么东西在召唤它。于是她大胆的冲上了海龙,众人无奈地跟了上去。原来这是头机械海龙,众人进入其内部,同时海龙也渐渐沉入海底停在了一座海底都市旁。

进入海底都市,道路上有很多碎石挡住了去路,要用○键配合十字键推或拉动碎石才能通过。继续前进,在海底都市的中枢见到了第四把神剑克雷曼特(クレメンテ)。神剑认定菲莉亚就是它选定的主人,菲莉亚在一番犹豫后终于拿起了神剑。于是众人乘海龙回到大船上继续向达卡尔瓦雷斯大陆前进。

●海港城镇晨克(港町チエンク)

终于到达了赤热的卡尔瓦雷斯大陆。进入港内,在里昂的指点下众人来到布尔希克基金办公室(バルシク基金・オフイス)见到了布尔希克。他说最近有海盗经常袭击商船队,严重影响了卡尔瓦雷斯大陆的对外贸易,当他听说神之眼之事后十分惊奇,并指点主角向一个名叫杰克(ジェイク)的水手了解情况。只要按宿屋→武器店→海港的顺序与人交谈,就可在海港的上方找到杰克。从他口中得知有一个巨大的石像运到了这里,但现在已被转移到了北方的首都卡尔维奥拉(カルビオラ)中的卡尔维奥拉神殿中,众人急忙前往首都卡尔维奥拉。

●首都卡尔维奥拉(首都カルビオラ)

来到首都,众人进入神殿与守门的祭司交谈,他们并不承认大教司和神之眼来到这里。众人疑窦顿生,决定要夜入神殿查个究竟,而菲莉亚因也是祭司则住进了神殿并约好夜晚接应主角。任务确定后众人回到宿屋休息。

夜深,主角由神殿左侧小门潜入,遇到前来接应的菲莉亚,在她的指点下,众人在地下室救出了神殿的祭司,并得知大教司带了三十多个帮手占领了这里。众人冲进大圣堂,按动祭坛前的开关进入密室,但仍旧没有找到大教司和神之眼。正在这时灯亮了,众人被大教司的手下包围了,他们告之主角,大教司带着神之眼已离开了这里,而且那些袭击商船的海盗也是他的手下。经过激战终于战胜了大教司的手下。经过商议,众人决定前往费茨卡尔多大陆(フイツガルド大陆)剿灭那群海盗,并查找大教司的下落。在宿屋休息一夜后返回达利尔谢德港,从那里乘船向费茨卡尔多大陆进发。

●费茨卡尔多大陆(フイツガルド大陆)

这次航行一帆风顺,很快到达了费茨卡尔多大陆。下船后里昂要大家前往村中寻找伊莱努(イレーヌ)请他帮助寻找海盗。众人从码头进入新施塔特(ノイシユタット)找到了伊莱努,他决定借给众人一条私人的船用来追寻海盗的下落。众人在整理装备后前往码头,在那里与伊莱努交谈后乘船向海中驶去。不出所料,海盗很快出现了。冲上海盗船与他们进行战斗,在每条船的底舱中都会有一名头目,只要将其打败就可以占领那条船而进入下一艘船。在占领三艘海盗船后,敌人的旗舰出现了,大家一鼓作气冲进尾舱见到了海盗头子,而菲莉亚认出他就是自己的同僚——祭司巴迪斯塔(バテイスタ)。当问起大教司和"神之眼"的下落时,巴迪斯塔回答只要战胜他才会告诉众人。巴迪斯塔是个劲敌,其攻击力和生命值都非常高。经过一场艰苦的战斗才将他击败。而他并没有按照约定说出大教司和神之眼的下落。没办法众人只好押送他返回了海港。大家休息了一天,里昂对巴迪斯塔的拷问还是没有结果,所以故意放走了他,让他为众人带路来寻找大教司的老巢。

第二天清早从仆人口中得知伊莱努得到巴迪斯塔的消息,并去了码头。众人急忙奔向码头,在码头见到了伊莱努,她已得知巴迪斯塔偷船前往了水上维尔公国(アクアヴェイル公国)中的希典地区(シデン领)。主角立刻上船前往水上维尔公国。

●水上维尔公国(アクアヴエイル公国)

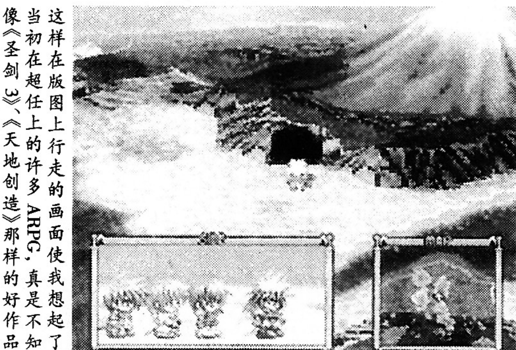
经过航行,船停在了希典地区附近的海面上,因为水上维尔公国是敌对国所以不能进港,众人只好游上了岸。与南出口的老人交谈,得知前往摩流地区(モリュウ领)必须要坐船,而现在却没有船可乘。在码头上与另一老人谈话得知在落潮时,岛的南端就会出现一个洞口,通过洞穴就可到达那里。众人来到岛的南端果然见到了洞口。

●摩流地区(モリユウ领)

从洞穴来到这里,刚到街上就因打抱不平而被士兵追捕,好在被一个位不知名的人所救。经过交谈得知他叫强

尼（ジョニー），是个吟游诗人。他不但说出了众人此行的目的，还说出了巴迪斯塔藏身在北上角的城堡中，而且他的朋友被捉进了城堡，因此他愿意与众人一起潜入城堡。

城堡的正门守备森严，所以众人只得乘小船潜入。从城堡的窗户爬了进去。城堡内是个大迷宫，不但分陆路和水路，而且陆路又有多处断开，要将水闸关掉后，在水道上把木墩连接在断路上才可通过。



这样在版图上行走的画面使我想起了当初在超任上的许多ARPG，真是不知像《圣剑3》、《天地创造》那样的好作品何时能出现在次世代的游戏阵营中。

在城堡某处有架钢琴，强尼要为大家奏上一曲，乐声响起前方的门打开了，于是在留下一位陪伴他后众人进入大门，这里有从左向右8个开关，只要按1、8、2、7、3、6、4、5的顺序按动开关就可以打开上方大门，并得到重要道具“水门开关”，出门后与其他人会合。在迷宫北端用“水门开关”关闭总闸后，众人冲上了城堡顶端并见到了巴迪斯塔，战胜他后，他会交出“牢房的钥匙（牢屋の键）”。但当问到大教司和神之眼的下落时，他还是不说并自杀身亡了。

强尼使用牢房的钥匙救出了他的朋友，原来这个朋友就是摩流领主的儿子法依特（フエイト），从他口中得知泰拜鲁斯大王（ティベリウス大王）与格莱巴姆（グレバム）秘密约定要侵略主角的家乡神圣嘉尔多。众人急忙前往首都托凯城（トウケイ城）。

●首都托凯城（首都トウケイ）

在航行中干掉了章鱼克拉肯（クラークン）来到首都托凯城。进入城堡中，首先需做到以下几点：(1)关闭两个水闸；(2)在二层某处要将一个花盆推下一层，在一层使用花盆压住开关才可进入上方的门；(3)要按十二生肖的顺序进入十二扇门。最终见到泰拜鲁斯大王，击败他后，大司教带着神之眼乘飞行龙逃走了。众人正要追赶时，强尼却因厌倦了战斗而离开了队伍。回港与法依特交谈，前往梵达利亚（フアンダリア）。在航行中遇到了梵达利亚王国舰队，画面被切换成了打蜜蜂的游戏（○为发射，△为保险）。在击败其舰队后来到梵达利亚。

●梵达利亚（フアンダリア）

众人终于回到了寒冷的梵达利亚，进入海港城镇雪弗里亚（港町スノーフリア），得知雪弗里亚已被占领。出村向左走，进入树林后见到伍德洛被一群士兵围攻，救出他将其送回宿屋休息。伍德洛醒后说海德堡（ハイデルベルグ）已被大司教的军队占领，只有他一人逃了出来。神之眼也在那里，若到达那里有两条路，西面的路上驻扎了大教司的军队，所以不能通过，只有从北面的洞窟绕道前往。

从洞窟来到大冰河（冰の大河），因为天气异常寒冷，所以每人身上都要装备一件毛皮大衣。众人在路上被一块巨大的冰块挡住了去路。伍德洛交给了主角雷神的戒指（ソーサフリーング），装备后按□键就可从中打出高热量的光束将冰块熔化。

来到海德堡街，在王宫门口遇见了达莉丝（ダリス）。不知什么原因玛丽暴露了众人的身份，为要救她，主角和鲁蒂也被关进了监狱。不久达莉丝把玛丽带走了，紧接着里昂带着众人救出了主角和鲁蒂。经过商议大家决定再去救出玛丽。在监狱二层的门口听到了玛丽与达莉丝的对话，原来玛丽已恢复了记忆，并认出达莉丝是自己的丈夫。达莉丝也慢慢回忆起自己的身世。这时哨兵发现了主角一行人，达莉丝推开了玛丽向众人冲了过来。大家只好应战，并将其击败。在达莉丝临死完全恢复了记忆，这时士兵又冲了上来，众人抱起达莉丝的尸体从楼顶跳到屋后，躲进了上方的洞窟中，注意桌上的剑不要忘了拿。在这里见到了一个名叫德尔赞（ダーゼン）的士兵，他把众人带到了安全的地方，并告诉众人通过洞窟的迷宫可以进入王宫。

第二天众人决定潜入王宫，而玛丽因为悲痛而离开了队伍。在迷宫中要打败一个冰人，并利用手中的戒指熔化冰门继续前进。但不要急于进入王宫，在洞窟某处的一个石碑前答对两个问题就能学会奥义“魔王炎击波”，答案为③和④。

●海德堡王宫（ハイデルベルグ王宫）

在这里要注意以下几点：(1)用戒指点燃所有的火把；(2)吊车的开关在上方，需要留一位队员进行控制。

最终在王宫顶层遇到大教司，击败他后，他仍启图利用神之眼来增加自己的力量，但因力量过大自我毁灭了……大教司死后，神之眼因失去控制马上就要爆炸了，关键时刻众人使用神剑的力量将它封印起来。

在里昂的带领下，众人乘着飞行龙回到了神圣嘉尔多国，大家将神之眼之交还给了国王，国王答应将把神之眼永远封存在地下，并要主人公交出神剑戴姆罗斯，之后众人在相互道别后各自回到了的家乡。主角也返回了家乡克莱斯塔（クレスタ）。

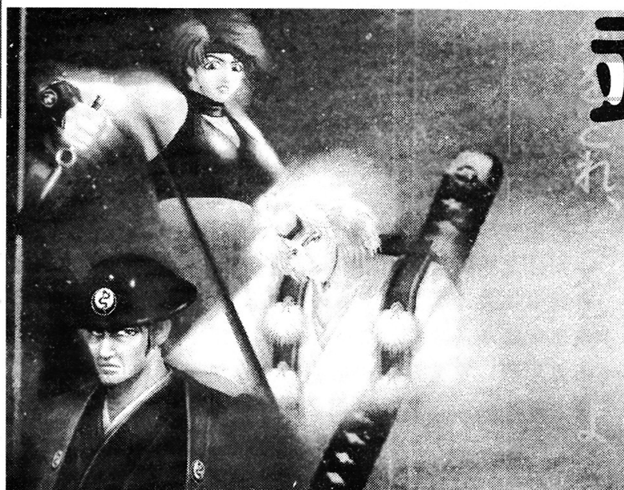
●克莱斯塔（クレスタ）

回到这里，主角受到了村民的热烈欢迎，生活恢复到了以前的样子，但主角觉得十分无聊。

某天早起吃完早餐后，姐姐莉莉丝（リリス）要主角去市场买鱼回来做午饭。在市场与鱼贩交谈，得知他这里已经没有鲜鱼了，要想得到鲜鱼就要去村中的小水潭边自己捉。在水潭边果然捉到了新鲜的小鱼。赶快回家交给姐姐，但她认为鱼不合适，让主角将它放回水潭……

次日清晨，主角在半梦半醒中再次听到了神剑戴姆罗斯的声音，又一次新的冒险在等待着主角。

文：金星、史磊　　责编：PERFECT



武士之刃 2

PS 厂商:SQUARE 类型:FTG
发售日:98年3月12日

三月份是继97年12月后又一个软件发卖的高潮期。除12日的《死或生》、15日的《寄生前夜》、26日的《铁拳3》等作品外还有这款《武士之刃2》。

为了增强生存的危机感以及不择手段的格斗气氛，今作较一代在系统方面革新不少。比如新增的空手技，这招好像是使出腿技直逼敌人，令对手措手不及，有违武士精神的招术。但是以刀剑战斗输了的话就代表死亡，所以为了求生存就要使用各种各样的招式以确保胜利。此外空手技只能在接近对手后发动，所以危险度可想而知，算是硬碰硬的顽抗招式。

为挑战顶尖玩家设定的第一人称视点

以主观视点享受临场感十足的格斗形式称为第一人称视点。在前作中，只有通过通信对战模式才可使用第一人称视角，在今作中几乎所有模式都可使用。第一人称视点由于是玩家控制角色的双眼所面对的方向，因此可令攻防的魄力及紧张感骤增，尤其是当角色绕到敌方背后时偷袭感极强。不过，玩家可能会不太适应这种时间差。







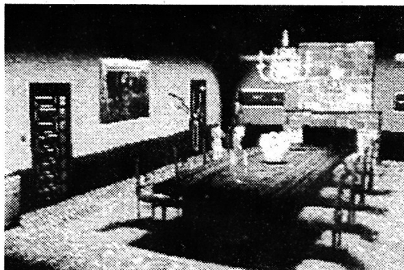
钟楼——幽灵之首

PS 厂商:HUMAN 类型:AVG
发售日:98年3月12日

▲今作仍然延续《钟楼2》的鼠标指令系统。在一般状况，只要将鼠标指向某事物，就会进行调查和移动。但当遇到陷阱时鼠标就会自动闪光，此刻按○键便可逃离险境，转危为安。当然，在游戏中也会遇到敌人，不过这时就要看翔的力量了。

《幽灵之首》是以一部远离城镇的别墅为舞台而展开的冒险。一名叫御堂岛优的17岁女高中生在拜访父亲朋友鹰野初时，被卷入鹰野别墅所发生的惨剧中。可就连这位看似平凡的女学生御堂岛优自身也隐藏着不可告人的秘密……

御堂岛优其实是一位具有双重人格的少女。女主人公优另一人格的名字叫翔，这是个与懦弱的优性格完全相反的残暴男子！若优身上带有护身符的话，翔就不会出现。在游戏中，要擅于利用优和翔的不同性格展开冒险。当呈现翔的性格时，女主角的身体会被一股青色的气体所包围，而且鼠标的样子也变成了闪电图案！







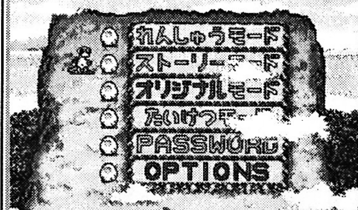
责编:PERFECT

恐龙兄弟 2

弱肉强食 模拟生态

可以这么说，MD 与昔日的 FC 一样，在大陆是具有统治性地位的硬件主机。就算在次世代大放异彩的今天，MD 仍旧凭借低廉的价格和一批耐久性十足的软件屹立不倒。因此本刊将继续保留"世嘉世家"栏目，但因新作数量有限故不能每期出现，请读者留意。

MD	厂商:CRI	类型:SLG
	发售日:不明	容量:16M



基本摆脱手柄操作即时战略的不便，双人对抗趣味更增

游戏模式设定：

れんしゅうモード：练习模式，通过实践来了解各种恐龙的特性以及战略方针。

ストーリーモード：剧情模式，与一般战略游戏相似。

オリジナルモード：战役模式，与 CPU 进行单挑并拥有完整的指令系统，目标只有一个——消灭外星生物。

たいけつモード：双人对战模式，1P 为恐龙军团，2P 是外星怪兽，双方轮流占据屏幕进行操作。屏幕外一方只能进行蛋创造、观察窗口移动和寻找已定义的观测目标三种操作，但时间同样是流逝的。另外，此模式下是不能观看兵团统计情报的。

PASSWORD：密码输入，不同模式有不同密码。

OPTIONS：手柄键位设置。

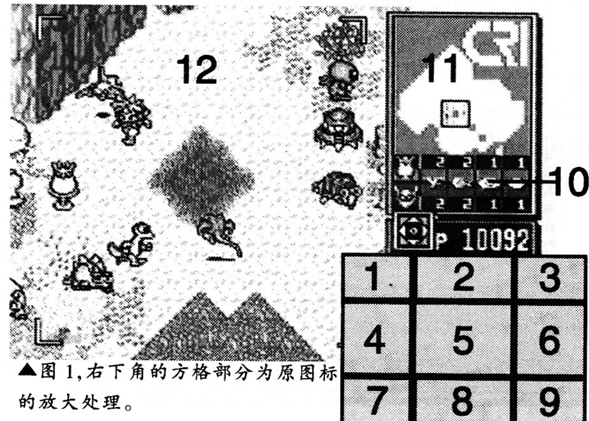
操作说明：

A 键：除双人对战模式以外按此键可观看兵团统计情报，具体菜单如下：しゅぞく为有生力量统计、たまご为未孵化的卵资料、こうさん为退出游戏；选定前两项后可进入下一级菜单：みかた为我方情报、てき为敌方情报。

B 键：取消，按住后再按方向键可移动观察窗口；

C 键：确认；

游戏主画面（图 1）简述：



▲图 1，右下角的方格部分为原图标的放大处理。

1. 蛋改造。将选定的蛋改造成指定种类的蛋或使之强化。强化后的蛋孵化出的恐龙其各项数值都比同类型未强化的恐龙高。

●类型转化所需 P 值：繁殖性草食兽——309、防御型草食兽——309、迎击型肉食兽——1236、攻击型肉食兽——1442、飞行肉食兽——1236、食卵兽——927。

●种类强化所需 P 值：繁殖性草食兽——1133、防御型草食兽——1339、迎击型肉食兽——1854、攻击型肉食兽——2575、飞行肉食兽——2060、食卵兽——1854。

注：类型转化在战役及对战模式中并不实用，但在剧情模式中由于特殊条件的存在（比如不能进行蛋创造），又使它成为致胜的关键。而强化后的肉食兽比较适合小规模战斗，因为它的持续作战能力不强。

2. 战略指令。具体菜单如下：

①指定地点集合，可以控制一下己方恐龙的活动范围，避免草食兽因误入敌人势力范围而白白送死。

②军团移动方向选择。除了八个方向以外还有全方向扩散，其作用与指定地点集合相反。

③繁殖。草食兽将以繁殖为主，而肉食兽则处于巡逻状态。这是初期最常用的指令，可以很快积累 P 值壮大队伍。

④混战。所有恐龙进入战斗状态，主动寻找敌人进攻，但同时会一直消耗 P 值，因此最好用于决战阶段。

⑤指定目标攻击。也会持续消耗 P 值，但可以快速消灭一些关键敌人。

3. 单独控制。可以选定我方一员对其移动及行动进行操纵，不过消耗 P 值速度较快，不可多用。

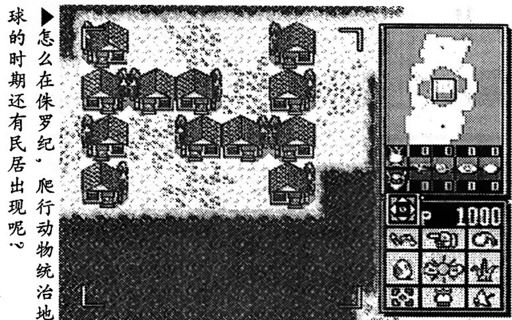
4. 蛋创造。由我方产蛋器自行制造恐龙蛋，不同类型的蛋所需 P 值不同：繁殖性草食兽——309、防御型草食兽——412、迎击型肉食兽——773、攻击型肉食兽——1236、飞行肉食兽——927、食卵兽——1030。另外，使用此指令时首先要求产卵器四周八个格内留有空地，其次这里不能是戈壁地质。

5.天气控制。利用天气对生态环境进行宏观调控是促进自身发展的好方法,同时也可以给敌人找麻烦。

①小雨。消耗P值52,这是改良土质,制造草地的主要手段。但只能在旁边已有长成的草的地面上下雨该地面才会变成草地。

②大雨。消耗P值1854。产生草地条件同上。

③雷击。消耗P值721,可以令雷击点附近任何一方的蛋立刻孵化,使屏幕内任何一方草食兽体力下降,而处于雷击点的生物将会被击昏数秒,同时雷击还可以破坏各种障碍物。



▶怎么在侏罗纪"爬行动物统治地球的时期还有民居出现呢?

④曝晒。消耗P值824,强烈的日光可以将沼泽的水份蒸发变为草地;可以大面积摧毁植物;使屏幕内生物体力下降;把积雪融化。

⑤台风。消耗P值1545,在内陆使用可把一些动植物吹走,在海边则会形成海啸,其作用类似大雨。

⑥地震。消耗P值2224,把屏幕内的蛋全部破坏,并使生物体力下降。

⑦陨石雨。消耗P值8396,灾难中的灾难,将屏幕内生物一扫而光,同时形成火海和陨石坑,使土质戈壁化。火会沿着植物蔓延,烧死遇到的一切生物,只有降水才能阻止其蔓延。而蛋和恐龙一但进入陨石坑就会使那里变成花丛。

6.植物种植。

①植草。消耗P值309,把任意一块土地无条件变成草地。

②植花。消耗P值515,把任意一块地无条件变成花丛。恐龙吃掉后会产生更多的P值。

③植荆棘。消耗P值721,这种植物相当于路障,幼苗期会被食草兽吃掉,成长以后可以被肉食兽破坏,不过可以循环生长。

④植树。消耗P值2575,最强壮的植物,只有雷击等自然灾害才能将其摧毁。

7.观察目标定义。可以指定任意一种动物为观察目标,配合观察指令便能方便的找到此动物。

8.HOME指令。立即将屏幕移到产卵器处。

9.观察指令。

①观察已定义目标　②观察己方攻击型肉食兽
③观察己方食卵兽　④观察敌方产卵器
⑤观察敌方攻击型肉食兽　⑥观察敌方草食兽
⑦观察敌方食卵兽

10.敌我双方各兵种数量显示。从左往右依次为:草食兽、肉食兽、食卵兽、蛋。

11.完整地图及双方兵力分部。

12.观察窗。

恐龙军团各类型特性

类型	体力	攻击力	防御力	移动力	产卵率	P增加
繁殖型草食兽	1	2	2	1	5	5
防御型草食兽	3	3	5	2	3	4
迎击型肉食兽	4	4	4	5	1	1
攻击型肉食兽	5	5	3	2	2	1
飞行肉食兽	3	3	2	3	1	3
卵食兽	2	1	1	4	2	1

文:L P　责编:PERFECT

六键手柄的独有设定——快捷键定义

使用六键手柄的玩家可以对X、Y、Z三键进行快捷方式定义,从而简化操作。在游戏中按暂停,再按MODE键就会进入设定界面。

●しぜん天气控制指令:
あめ——小雨、ひでり——曝晒、かみなり——雷击、おおあめ——大雨、ぼうふう——台风、じしん——地震、いんせき——陨石雨、せっていしない——无指令

●たまご蛋创造指令:
すてご——繁殖性草食兽、とりけら——防御型草食兽、ある——迎击型肉食兽、ていらの——攻击型肉食兽、ぷてら——飞行肉食兽、ぴーちゃを——食卵兽、せっていしない——无指令

●しょくぶつ植物种植指令:
くさ——植草、おねな——植花、いばら——植荆棘、植树——き、せっていしない——无指令

●しれい战略指令:
しんげき——向全方向扩散、はんしょく——繁殖、しょうごう——指定地点集合、とつげき——指定地点攻击、らんとう——混战、せっていしない——无指令

●キャシテ观察指令:
マークキャラ——观察已定义目标、てきじん——观察敌方产蛋器、ちかいてき——观察敌方草食兽、ぴーちゃを——观察我方卵食兽、ていらの——观察我方攻击型肉食兽、てきらんしょく——观察敌方卵食兽、てきにくしょく——观察敌方攻击型肉食兽、せっていしない——无指令

●かいぢう——蛋改造指令
●ゆうどう——单独控制指令
●マーキンダ——观察目标定义
●THE EGG——HOME指令



国产中文游戏万花筒



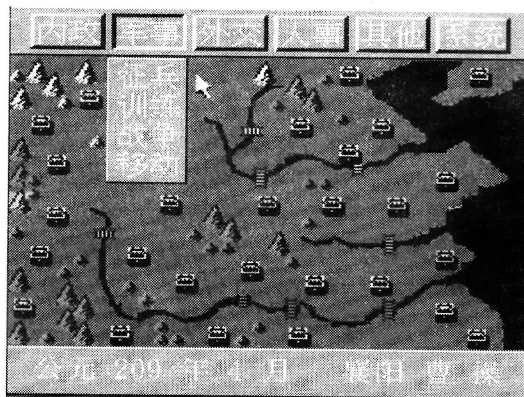
《三国志》之"雄霸天下"

机种:FC	游戏类型:SLG
	游戏厂商:外星科技

操作过"三国"系列的玩家们一定已体会了三国群雄间杀伐攻战、奇计迭出的乐趣，外星科技在98新春伊始隆重推出的"三国志雄霸天下"，则将一个全新的三国游戏呈现在玩家面前。

当您将卡带插入主机并打开时，就会看到令你心跳不已的剧情选择:"火烧洛阳"、"曹操崛起"、"河北风云"、"卧龙出渊"。玩家可按顺序进行，也可用十字键选择光标进入任何一部分,从而开始为期50年的"统一大业"。

要进行征战，就必须先选择一个国家。强国兵多将盛，弱国兵少将寡。选择强国自然会所向披靡，但恃强凌弱，乐趣不足。若选择小国，虽危机四伏，但靠玩家的雄才大略，歼灭诸强，一统天下，更能尽显英雄本色。

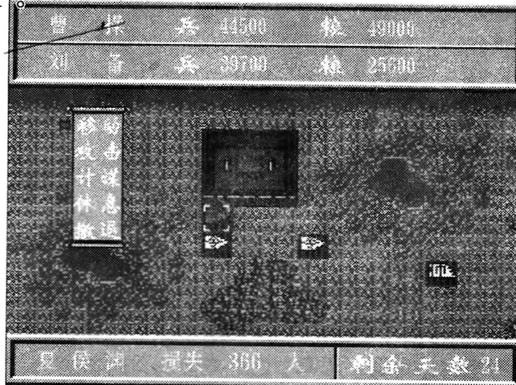


要进行征战，不能没有一个稳定的后方，更不能没有强大的经济基础。正所谓修身、齐家、治国－－平天下。这一切都要通过"内政"来完成。玩家应派专人妥善治理，方能使后方安定，财源滚滚。

既已备足粮饷，就要扩充军队，这靠"征兵"获取。玩家这时可体会"登高一呼，天下景从"的乐趣，各方勇士云集麾下。切记将兵员合理分配给部将，否则...？！

接下来就是练兵了，否则您所招募的终究是一群乌合之众，而不堪一击。训练后的军队自然兵强马壮、士气高昂。以此雄师去征战天下，肯定会无往而不胜。

终于到了开战的时候了。经过您修内政、苦练兵，一支精锐之师终于出征了。两军对垒，必须斗智斗勇。兵法曰"上兵伐谋"。这款游戏中可供您选择的计谋有火计、伏兵、落石、仙术、还有妖术！够酷！合理使用各种计谋，劳逸交替方为上策。以计谋配合攻击，事半功倍。敌人弱小，用普通攻击；遇到强悍之敌，便可使用突击，但不可多用。岂不闻"杀敌一千，自损八百"？若情势确对己不利，还可选择撤退，"三十六计，走为上"。



三国志是一款策略游戏，所以一定要灵活运用各种策略手段，达到自己的目标。外交成为重要途径，共包括:结盟、劝降、共同、研究。

若我弱小，不妨与强国结盟；若不愿大动干戈，不妨选能言善辩之士劝降。其它如合纵连横等，极尽谋略。

征战胜利，有功将士应当封赏，提高其忠诚度。而对那些败军之将、无能之辈必须罢免革职不能手软。将士疲惫体力下降就要大宴几日，犒赏三军。其它如关心百姓、刺探军情不一而足。所有精采内容，尽在三国志中。

本游戏采用的是回合制。一个月为一回合，而每个回合的指令次数是有限的，玩家必须充分利用各种指令，达成目标。

三国志之雄霸天下，美工设计精到，音效颇佳。众多过台幕精美顺畅，相信会使玩家感受到一个全新的境界。



小天天主持的 高打乐园・・・・ **霸王塾**

格斗的心理

上海　SOUL EDGE

我不能算一个 FTG FAN，但我十分喜欢这种游戏样式，别人喜欢 FTG 可能是因为刀光剑影，热血男儿的感觉，或者是失败中升华而来的胜利的喜悦，或者是与天下同道一较短长的慷慨。而我，却更欣赏隐藏在无数场硝烟杀阀后面的东西。

经常可以看到这种情况：两个高手决一死战，胜者骄傲喜形于色，败者咬牙切齿狰狞狠斗；胜者不乏得意之辞，败者怒气填膺，嘴上更多偏颇之语。这种情况不在少数，大概每个机房每天都要发生几十起。其实我很想对那些手指斗得很累，心中斗得更累的玩友谈，大可不必如此。每个人对胜负的态度大致相同，没在人愿意当败者，也没有人不愿意当胜者，关键在于你看胜负时所彩取的态度怎样。战胜对手的一刹那嘴中总要带个"死！"，遇见不如自己的对手时又总说："这样的水平，也来现眼…"战败时用手猛拍控制台，口中"××"不断，这样的表现只是用于污辱对手，于提高自己的水平丝毫没有帮助。尊敬对手，要比尊敬自己更重要，因为唯有从无数次被别人击败的沼泽地里才能开出得到最后胜利的涅盘("般"下加"木")之花。

FTG 虽然是游戏的一种，小道而已。它的对抗性其实不如奕棋。但它和古代人学武却应没什么两样，看过武侠小说的人就算不会武术也知道，对敌时心浮气躁的结果唯有失败。一个人对战时发挥出的水平一般不足七成，如果受情绪影响，可能一半不到。要牢牢记住：胜利固可喜，失败却更可贵。能够做到以平常心对待每一场对战，纵不能驰骋江湖，普可以使自己技艺飞速发展。

对战时的心理很复杂，除了情绪的掌握外，心理的攻防更为重要。比如说，当你不清楚对手的水平时，不要显尽自己的实力，先试探对方的虚实，甚至于让对手轻视你，误会你，在他以为毫无威胁时忽出奇招，予以重创，这样给对方的心理伤害必定强于屏幕上血格减少。又比如说，重复几遍同样的招式套路，又忽然变招，如同布下重重埋伏后突出奇兵偷袭，往往能收到奇效。针对对方的诡诈心理，要做到多加变化，让对手不太容易摸清自己的套路虚实，既要知己知彼却又要向对手播以迷雾。当然，大多数时候，双方的注意力都放在拆招破招的紧张感上，这时要养成一个良好的心理状态：对手露出破绽时选择最安全、攻击判定最高、最实用的招式去对付他；而当自己出现破绽无法变招时，尽量减少伤害，同时看清对手所用招式，设计好倒地起身后的反击路线。对手防守自己时要谨防他的后续攻击，而自己防守后又要抓紧第一时间出击，以最快、最有效的招式打击他。如果发现对手比较怵某一招，那么不防在安全的状态下多用这招，扩大心理优势。总之，如果一个回合是 60 秒钟，那么至少要有 2、30 秒利用好心理攻势。

以上谈的只是临战时的心理。其实，要想登上 FTG 的高峰，你的基本态度、思想、品质更为重要。经常听见有人在嚷嚷着"高手、高手"如果真有这许多"高手"，FTG 游戏未免显得太幼稚。首先必须弄清什么是真正的"高手"——是常胜将军？还是最会搓招的人？一个真正的高手应该首先是对一部 FTG 内涵有着深刻理解的达人，即境界。在你心目中，你所喜爱的 FTG 是什么。仅仅是游戏？那么你还是不要玩了，这只是在浪费时间；是胜利的工具和炫耀的本钱？那么你不如去欺负可爱的 CPU 吧！它应该是一种艺术，一种值得你毕生追求的道。我们没有人可能成为独孤求败，但却真诚盼望有更多的人有那成为独孤求败的信心，特别是这个"求"字。练习 FTG 其实和练习其它的技艺一样，过程是艰难和漫长的。我发现有一派玩友，练 FTG 所作的只是第一翻书，第二练、搓必杀技，三就是以不变的搓招、反复不变的必杀技骗取不成熟的胜利。招式数量掌握不少当然重要，更要铭刻在心的是对每一招每一式的理解。在一部比较成熟的 FTG 作品里，你至少要做到这点方可列入强手之林：对自己所擅长甚至是全部角色的每一招的功用知晓，必须超过五十种，就是说，每一招的功能数值，都绝对大于五十。还有一个极其重要的原则：绝技和必杀技的运用确实是成功的铺垫，而普通招式甚至平平的一拳一脚才是胜利的基石。古人说："朝闻道，夕可死矣。"有多少人才能做到这一点？

最后，我想向最狂热的 FTG 迷推荐一部作品：PS 上的"武士之刃"(天语：二代已登场)。对这部作品，浅尝辄止是感觉不到什么的，甚至于我还听到一种比较有意思的说法——"FTG 史上最失败的一部作品"。我想说，这是一部只适合，或者说"只配"给高手玩的游戏(天语：看来本人应属低手)。在你没有很好掌握时，或许会认为一招必杀使得胜负的偶然率太高，满足不了每个人的虚荣心，但如果你抛开(暂时)胜负，完完全全沉浸入它的系统中去，才能发现，它是多么周密和严格。如果你在这部作品上有了一定的造诣，必然会发现自己的境界提高了一层。补充一下，我所说的高手不是技巧的高手，而是思想的高手。技巧的高手每个人经过苦练都能实现，而思想的高手却并非人人能成，除了应有的热情和苦练的耐心外，还取决于你的个性、智力、品德，甚而至于宇宙观、人生观，以及伟大的抱负。

笔者绝无此能，只是纵眼江湖，其人向在？……

(天最后一语：面对 SOUL EDGE 这样的读者，小天天也真是无话可说啦。其他的读者朋友，如果有话要说，请记住，高打乐园"霸王塾"不限题材文笔，但求相互交流，街机仔同样欢迎！这方面投稿请注明"格斗天书"栏目收，并写清自己姓名和准确地址、邮编等。)

97 格斗之王～连续技浅研～

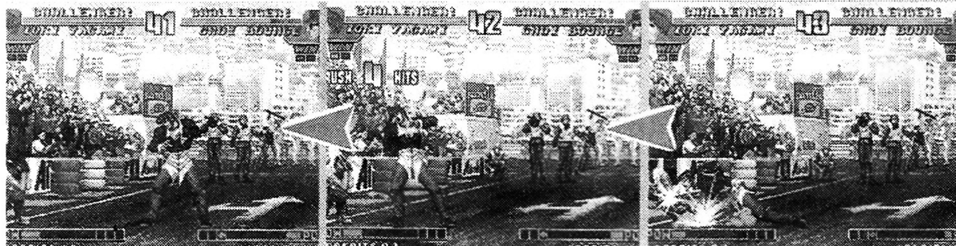
上海　王潇
责任编辑/天师

记得突然拿到98第一期"电软"时，心惊了好一阵子，"天师曾十分反感SNK的人物造型，而同时极力推崇CAPCOM的形象设计"，真是罪过呀，这不是想要小天天在霸王塾里找打吗？

不过说说也好，对于SNK，天师一向是比较喜爱的，要不然当年也不会花360元RMB去买那"古巴战士"了，自从本人1988年踏足ARC以来，从射击开始认识SNK至今，反而对于其格斗有些"陌生"。单就人物造型，以SNK9X格斗王系列为例，在本人看来，所有角色看上去都"完全相同"，天师一直有这个错觉，不知是何原因。也许是因为著名拳皇画师只有一人，且他在作画时总是参照欧美健身杂志吧！"先入为主"了，抱歉！

CAPCOM，硬要说它是天尊，恐怕也要引起争议。不过比较客观地说，迄今为止，二维格斗之最高境界、最深奥之连续技所在，却是CAP的十二人街霸（请注意，您可以到街机和24M的MD版去体会）。那个成就，是任何人也无法超越的。对于CAP的角色造型，天师认为虽然他们没有格斗王那般健美的线条，以及令无数玩家神往的服饰和举动，却也未必不"帅"。

萝卜白菜各有所爱。这种SNK和CAP的关系，就好像是可口可乐和百事可乐、索尼和任天堂、南梦宫和世嘉、耐克和阿迪达斯等等一般，各具特色。不过，虽然无法评判出上面诸多大牌儿哪个更"好"一点，但在这上面不服从多数也不能算错是吧？



◀请大家注意图中的这个情况（从右向左看），右边的一个人使用了一招叫作八稚女吧？即然如此，为什么打着打着这个人竟中途撤退到一边去了呢？估计是下手太黑，于心不忍了。97中的种种不思议现象之一，从图中看有一个特点，就是那个人把对手逼到角落处殴打，就有不思议发生。

97格斗之王是SNK新的作品，画面较前作更具迫力，特别是连续技更为豪爽。全部登场人物共有35人(包括6名隐藏人物)。在操作方式上分为EXTRA和ADVANCE两种。前者采用94系统，可自行蓄气，血格见红可使用超必杀技；后者采用96系统，拥有多种跳跃方式，并可解拆投掷。总的看来，两者各有所长。

97中增加了大量的特殊技和超必杀技，加上绝大部分招式可融入连续技，因此本作连续技数量远远超出前作。以下就对97中的连续技作详细地介绍。

连续技的第一击，通常采用跳跃重攻击或地面重攻击，然后以必杀技或超必杀技接续。除此之外，虽然跳跃超重击和站立超重击都是将对手一下击倒的招式，但如仔细研究，还是可以构成连续技的，如：

二阶堂红丸：跳跃超重击(空中C＋D)＋弱雷韧拳(↓↘→＋A)/弱雷光拳(↓↘→↓↘→＋A)

罗伯特：跳跃超重击＋强飞燕旋风脚(→↘↓↙←＋D)

八神庵：(在角落里)站立超重击＋暗钩手(↓↘→＋A或C)/里百八式・八酒杯(↓↙←↙↓↘-

在97中，当以包含超必杀技的连续技最为强劲，其中主要分为以下几种类型：



▶玩鹰者，目前已成为许多玩家的新偶像。

①跳跃攻击＋普通技(＋特殊技)＋超必杀技：

草雉京：跳跃重脚＋站立重拳＋最终决战奥义"无式"(↓↘→↓↘→＋A或C)

二阶堂红丸：跳跃重脚＋站立重拳＋(→＋B)＋弱雷光拳(↓↘→↓↘→＋A或C)

特瑞：跳跃重脚＋站立重拳＋(↘＋C)＋高轨喷泉(↓↘→↓↘→＋B或D)

坂崎良：跳跃重脚＋站立重拳＋霸王翔吼拳(→←↙↓↘→＋A或C)

蔡宝健：跳跃重拳＋下蹲重拳＋通魔蹴(→＋B)＋凤凰脚(↓↘→↘↓↙←＋A或C)

②跳跃攻击＋普通技(＋特殊技)＋超必杀技＋必杀技：

大门五郎：跳跃重脚＋站立重拳＋头上拂(↘＋C)＋岚之山・根拔(近身←↙↓↘→←↙↓↘→＋B或D)＋续・切株返(根拔中←↙↓↘→＋B或D)＋切株返(←↙↓↘→＋C)

神乐千鹤：跳跃重拳＋下蹲重拳＋三籁之布阵(↓↘→↓↘→＋B或D)＋站立重拳＋站立重脚＋站立重拳＋站立重脚

不知火舞：跳跃重脚＋站立重脚＋超必杀忍蜂(↓↙←↓↘→＋B或D)＋强飞翔龙炎阵(→↓↘＋D)

京：跳跃重脚＋站立重脚＋MAX版沉默闪光(↓↙←↓↙←＋B或D)＋强龙卷踢(→↘↓↙←＋D)

玛丽：跳跃重脚＋站立重拳＋铁锤击(→＋A)＋玛丽野玫瑰(↓↘→↘↓↙←＋A或C)＋垂直之箭(→↓↘＋B或D)＋玛丽绞杀(自动追加)

③跳跃攻击＋普通技(＋特殊技)＋必杀技＋超必杀技:

草雉京:跳跃重脚＋站立重拳＋七拾五式改(↓↘→＋B·B或D·D)＋秘奥义里百八式·大蛇雉(↓↙←↙↓↘→＋A或C)

特瑞:跳跃重脚＋站立重脚＋背肘击(→＋A)＋能量突击(←↙↓↘→＋B或D)＋能量喷泉(↓↙←↙↓↘→＋A或C)

安迪:跳跃重脚＋站立重拳＋击壁背水掌(近身←↙↓↘→＋A或C)＋超裂破弹(↓↙←↙↓↘→＋B或D)

莉安娜:跳跃重拳＋下蹲重拳＋威武军刀(←蓄→＋B或D)＋旋转火花(↓↙←↙↓↘→＋B或D)

八神庵:跳跃重脚＋站立重拳＋屑风(近身←↙↓↘→＋A或C)＋站立重拳＋禁千二百拾壹式·八稚女(↓↘→↘↓↙←＋A或C)

④跳跃攻击＋普通技(＋特殊技)＋超必杀技＋超必杀技

陈可汉:(在角落里)下蹲重拳＋铁球大暴走(↓↘→↘↓↙←＋A或C)＋铁球大压杀(↓↘→↓↘→＋A或C)

八神庵:(在角落里)跳跃重脚＋超重击＋里百八式·八酒杯(↓↙←↙↓↘→＋A或C)＋弱葵花(↓↙←＋A或C)＋弱葵花(↓↙←＋A或C)＋禁千百拾壹式·八稚女(↓↘→↘↓↙←＋A或C)

矢吹真吾:MAX版丘风麟＋MAX版丘风麟(↓↘→↓↘→＋ A或C)＋百式·鬼燃烧未完成(→↓↘＋ A或C)

⑤特殊的抵消连续技:

草雉京:七拾五式改(↓↘→＋B·B或D·D)令对手浮空,下蹲轻拳→↓↘＋ 七拾五式改…可再次将对手击飞,反复使用便能做到无限连。这一招关键在于用七拾五式改来抵消击空的轻拳。

特瑞:能量突击(←↙↓↘→＋B或D)令对手浮空,反复使用下蹲轻拳＋能量突击,5次后对手晕点。

坂崎良:极限流连舞拳(近身←↙↓↘→＋A或C)令对手浮空,下蹲轻脚＋ 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←＋A或C)

罗伯特:极限流连舞脚(近身←↙↓↘→＋B或D)令对手浮空,下蹲轻脚＋ 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←＋A或C)

(注:上述四条连续技,关键是用必杀技或超必杀技将击空的普通技抵消,这样就使原本无法连续的技巧成为可能)

山崎龙二:弱砂(→↓↘＋B)令对手硬直,输入蛇拳(↓↙←＋A或B或C按住不放),再按D键取消前一招,在这时便可用弱砂再次攻击对手,反复使用之…

最后介绍几招对COM战的小技巧(无赖招式):

八神庵:与对手拉开距离,连续使用暗勾手(↓↘→＋C),对手只会防御,直至屈死。

罗伯特:连续使用强飞燕斩(→↘↓↙←＋D),后果同上。

变身后的七枷社:反复使用站立重脚＋(↓↙←＋A),对手不会逃走,直到被打倒。

(因水平有限,文章难免有些不足,请见谅)

格斗唯我97,
交流唯我高打乐园,
电玩唯我街机,
帅哥唯我七枷社!

使用挥空取消

天语:想来高打们早已注意到了。其实草雉、特瑞、罗伯特所使用的连续技,都是挥空取消方式。虽然挥空取消与一般的取消方式有点类似,但因为不会命中对手就可取消,所以必须以极快的速度输入指令。这样的方式或许会令玩家觉得难度大幅提升,街机仔是完全不介意的,只要持续练习,应该能掌握此输入方式。

草雉的强七拾五式连七拾五式时,挥空取消必须要在七拾五式的第二段使用,这点非常重要。如果第二段的使用速度太快,就无法连结接下来的七拾五式,相反如果速度太慢,则会错失第二段的取消机会,请特别注意。至于罗伯特方面,使用速度较快的下蹲轻拳,或攻击速度较慢的下蹲弱脚,都可挥空取消连接龙虎乱舞,玩家请选择自己所喜欢的方式。

关于97格斗之王,国内愈发多起来了,而土星版本月26日也已推出,玩家可以心情练习了。从机厅中完全可以出SNK在大陆地区对其NGO基板营销策略的成功,虽然目前其正转向NG64游戏开发,但据公司人仕所言,今后仍将看重中国大陆那亚洲最为广阔的NGO市场。而CAP就没有这等好福气了,CPS2基板的高贵,使得我等大众玩家难觅其芳踪(全封闭内置风扇基板,价格不菲)。至于CPS3就更为不用提了,但天师深信,如果SF3和CAP大师亲自烹炒的那些冷饭(如SFZ3,即少年街霸3代等)能同大众见面的话,一定也能引爆机厅的!

▼连续技不外有两种,一种是利用对手硬直,再有就是击飞痛殴,下面的特瑞用的哪种呢?







X MEN VS. STREET FIGHTER

格斗家们所乐于追求的本领——连续技



卡普空的大手笔

"X MEN 对街霸"土星版，是受到玩家欢迎的，不须多说。它具备能够吸引机迷的条件，画面绚丽，角色活泼，人物活动范围大，各种细节处完美，低年龄层玩家一看就能喜欢，高手也能打出感觉来。在此，极其强烈希望 CAP 多多炒几盘什锦冷饭以飨玩家。提醒读者注意的是，PS 也已推出本作，因为土星的二维除去 RAM 量大也不一定比 PS 强多少（都是很有限硬件水平的 32 位机。目前游戏已经进入 64 位元的时代），稍觉遗憾的是，以 PS 主机自带手柄来游戏，将使游戏在手感上打上一个十足的折扣，建议配置和土星同宗的 PAD 为佳，如 NAMCO 等外厂生产的。另外，因 PS 版 XVS 是一独立版，同街机完全移植下来的 SS 版有一定的"区别"，大家不用疑心是机能所致 PS 版无法换人，就当是 CAP 的故意安排罢。

★首先检阅一下世嘉版 XVS 的特点：

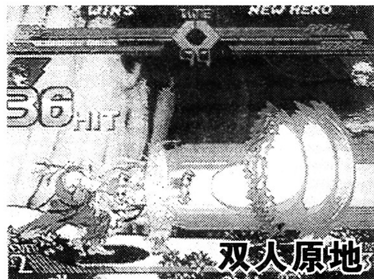
①SS 版是可以选用同一个人进行战斗的。通关一次即可以了，另外，通关过程中若使己方两名选手总计有三次协力发出大气来终结对手的话，那么再进行游戏时将会发现有无限制的气力槽。

②各角色自备四种颜色。这样当对战双方选用完全相同的角色进行游戏时，由于有着极为夸张的色彩，应该不致混淆了。以轻（中）或重拳脚键来决定使用颜色。

★换人和体力回复的小秘密：

团队的默契左右着胜利。换人（这是必杀技的一种）的标准是，要在计量表红角部分尚多时当机立断，以使角色恢复较多的体力。注意，如果在尚未回复完全时，又把那个刚换下的角色换上来，则体力计量表剩余可回复的红色部分都会消失，小心。一般换人都在对手发飞行道具时，可怕的是，换人可以抵消当前正在进行普段攻击的角色的招式后半，而且可以配合摔技成为连续技。

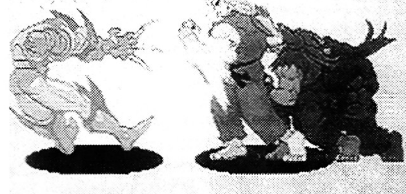
说到体力回复，虽然角色使用必杀技就能累积，但因必杀落空后必待对手杀之，宜慎用。最为可靠提升能量的方法是，超级大跳跃后连打重拳或重脚，不但可迅速累积能量，也无空档之嫌。



双人原地



双人突进



传世经典再放光芒

★双人合体攻击的需要注意之处：

搭档的精华，非合体攻击莫属了。虽然要消耗两格能量，但击中后给予对手的创伤实为非常的巨大，令人神清气爽。同一组角色会因使出的超杀不同而产生不同的变化。天师在此只提请诸位用心思考搭档的技巧属性以求发挥最为夺目但更重要的是最为有效（即双人协力的攻击范围能够完全罩住对手，不要一个突进去攻击〔如纳什〕而另一个〔如春丽〕原地发大气白白浪费能量）的合体技！

千变万化，没有固定的模式！这就是本喧哗格斗的大优点！

游戏时，除了众所周知的胡乱换人令人不能接受外，如果对手不停地在空中乱飞（注：游戏显著"特色"），在 XVS 那纵横宽广的空间内，为了"逮"住他而四处奔波的感觉，一定更令人心烦！但这一切，同本作中最为"玄妙"无比的连续技比起来，还要好得多，只能依次去习惯它们了。

说了半天，天师在与人对战时，感觉连技的输入是十分困难，相反，乱搓乱按手柄有时反倒不经意地从天上到地下打出个普段 8 连击，难哪！有时风马就用大警在天上神游，为了发挥"空中连续技"，天师就要使红人（即肯，若是换作天津称呼，"红狗"也（！？）这也对应 RYU，只是颜色有异）上天去追，好容易追上了，还没反应过来连续技指令，却中了别人的招，因此，要做到一旦攻击命中立即施展连技。

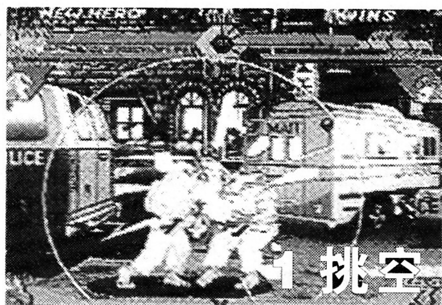
后面给大家总结出了各角色的空中浮起发动技和基本连锁组合属性，挑空达成后即可用下表中第一栏中的技巧，但由于这一招攻击范围比较狭窄，故常以冲刺弱攻击为大段连技之始动，击飞对手后立即按方向键的上或斜上（有一定的时间要求，不要先按下再按上），跳跃之后持续接近对手，然后输入表中第一栏的指令。空中连锁攻击的时机掌握不必太操之过急，按步骤前进则可。在空中若能连发五次普段攻击的话，就算及格了。

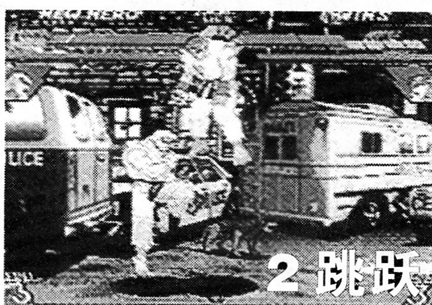


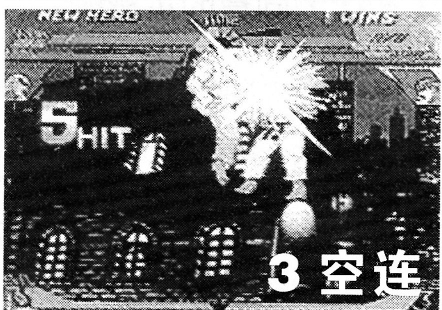
尽管 XVS 是一款超级喧哗格斗，热闹欢笑的同时，请朋友们不要忘记法则：

连技之源 跳跃攻击→连锁组合技→空中浮起发动技(或必杀、超必杀后停止)→空中连续技→空中必杀(少数人或空中投掷后追击一记必杀、超必杀)

深奥、玄妙的连续技图解









连续技成立条件是击中对手后判定态仍存在时。本作是在击飞(即浮空)后或打击、投掷发动后的瞬间施展。举例来说，倒地攻击(或投掷技)→追击即为一种模式。如隆的下蹲重脚→波动拳(CPU 角色常用，2HIT)，或者是先背摔对手至地面，接着来一个蹲下轻脚+下重拳，挑空后接空中连锁技。背摔对手时被挣脱或是跌倒回避则不在此例。

卡普空设定连续技资料

角色	空中连锁技	紧贴态下连锁技	投掷追击
隆	弱 P→弱 K→(按↑方向键)中 K→(按↑)强 P	(冲刺)下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→下弱 K
赛克洛普斯	弱 P→弱 K→中 P→中 K(N)→强 P(N)→强 K(N)	(冲刺,下同)下弱 K→下中 P→中 K→强 K	P 投掷→超必杀技
肯	弱 P→弱 K→中 P→(↑+中 K)→(↑+强 P)	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无
狼人	同上	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无
春丽	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K(N)	下弱 P→下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→千裂脚
暴风女	弱 P→弱 K→中 K→强 K	下弱 P→下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→台风
纳什	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下中 K→下强 K	P 投掷→冲刺下弱 K 等
甘比特	弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无
大警察	弱→中→强(P 或 K)	下弱 K→强 P	无
磁力怪人	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下强 P	K 投掷→冲刺弱 P
印度达尔锡	后方跳跃后弱 P→弱 K→中 K→强 K	无	中 P 投掷→下强 P
胖子加格诺	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无	中 P 投掷→大头槌
桑吉尔夫	弱 K→中 K→强 K	无	中 P 投掷→空中投掷
萨伯托斯	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K	下弱 K→下强 P	无
嘉米	弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K	下弱 K→下中 K→下强 K	无
吸收女郎	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无
豪鬼	弱 P→弱 K→中 P→中 K→(↑+强 K)	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无

关于上表的几点重要注意事项：

①N＝方向键不动。②根据对手不同也有无法输入的情形。③某些角色空中投掷后也可追击。④画面端投掷后可接连续技，较复杂。⑤几乎所有角色在击倒技(下强 K 等)后，都可以用必杀技或超必杀技进行追击。⑥为了练习表中技巧，可将游戏速度放到最慢，在 VS 模式中以 2P 为靶。⑦为了更直观，后面有可靠究极连续技备考。

★地面上的攻击

本作在地上战斗最有效的手段就是冲刺攻击。跑起来的时候无论何时皆可急停，有时可以更容易地使用连续技。另外重要的一点是，冲过去的时候可以把跑步弱攻击同空中浮起发动技轻松连接，这个特征不能算小，你自己试试看就知道了。反正横竖是跑，等待对手攻击的战术已经跟不上时代了！

★空中的攻击

自空中攻击时有效的战术大致是连锁组合攻击（如跳跃重脚＋下蹲重脚之类）及空中冲刺，两者都有扰乱对手防御方向的妙用。但击中后使出连续技的判断力及被防住后的对应方法，全凭玩家的功力而定。正如天师以前所讲，只有提升了自己的实力，才能确确实实地享受到此等非 RPG 文字类游戏的巨大乐趣。

这样难发的究极连技适合我们吗？

塞克洛普斯

①中 P→[弱 P→弱 K→中 P→中 K(N)→强 P(N)→强 K(N)]→下弱 K→下中 P→(弱 P→下中 P)

②P 投掷→([弱 P→中 P→中 K→强 K])

注：下＝蹲下　[ ]＝在空中发出的连技　( )＝额外追击小段连技

隆

①下强 P→[弱 P→弱 K→↑中 K→↑强 K]→↑强 K(空中)→([弱 P→中 K→强 K])

②下强 P→[弱 P→弱 K→↑中 K→↑强 K]→↑强 K(空中)→弱 K→下中 P→(弱 P→下中 P)

注：↑中 K＝方向键的上和中脚同时按下　N＝不按方向键

狼人

①强 K→[弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K]→([弱 P→弱 K→中 P→强 K])

②强 K→[弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K]→([弱 P→弱 K→中 P→下中 K→强 K])

肯

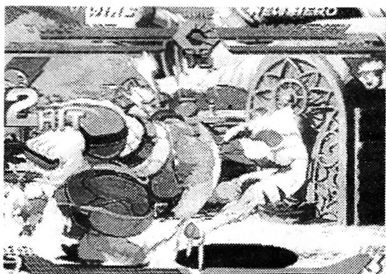
①下强 P→[弱 P→弱 K→中 P→↑中 K→↑强 K]→↑强 K(空中)→([弱 K→↑中 K→↑强 K])

②同隆的第二条技巧

③神龙拳→[弱 K→中 P→↑中 K→↑强 K]或弱 K→下中 P→(弱 P→下中 P)



◀街机作品如果移植得好，就能够进入『任天堂通讯』所严加把守的殿堂。CAP 的巨作 SF3 几时能够在 SS 或 SEGA 新主机上见到呢？



▲有些人物，看似蠢笨，巧用则无敌。

很有必要掌握的“连锁组合属性”和“空中浮起发动技”

连锁组合属性	对应人物
弱→中→强 P→K ※地面空中都可	对应人物有：隆、肯、赛克洛普斯、狼人、春丽、暴风女、吸收女郎、豪鬼等强硬派标准发气系人物，虽然比较好用，但中规中矩，缺乏新意。

连锁组合属性	对应人物
(地)弱→强(三发) (空)弱→中→强 ※双方共用 P→K	对应人物有：纳什、甘比特、大警、磁力怪人、萨伯托斯、嘉米等等。其中印度的达尔锡在地面无法连锁，在空中是弱→强。胖子加格诺和老苏则没有连锁属性。

连锁属性，是指通过 P、K 键的组合，在地面或空中打出普段连击，如下蹲轻脚→下中脚→重拳之类的组合，这也是所有连续技的基础。大体上可分为以上两个类型，几乎全部角色都对应其中的某一种属性。

挑空技分类对应各角色表	
下蹲重拳	隆肯豪、暴风、纳什、甘比、磁力人、加格诺、萨伯、罗格
站立中拳	赛克洛普斯、磁力人、达尔锡(近距时)
站立重拳	大警察维加、萨伯托斯
站立重脚	狼人、春丽、暴风、磁力人(第二发)、嘉米、罗格
站立中脚	桑吉尔夫
下蹲中拳	赛克洛普斯
下蹲重脚	暴风女郎

画面端的恐怖

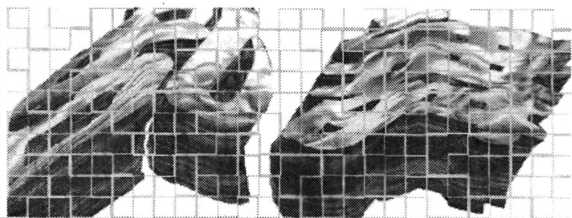
（嘎哈吉）……虽然是画面端的别语，在这游戏里可是其他游戏所无法比拟的有着巨大恐怖的地方。完全被连续技所约束住。在连续技中称得上令人担惊受怕的，可说是空中连锁打击技，但在画面端时，对手连被打退的空间都没有，只得继续和对手紧密地贴着！总之，在那儿不论如何“下三烂”的连续技都会成功。虽则一两句话无法说清，但只要在角落中击飞对手，或一个背摔过去，即可很轻易地连上拳脚和必杀。

世嘉主机上最完美移植度的二维格斗到此告一段落，这样艰巨的任务，土星还将继续完成下去，后面就是“恶魔战士全集”。就目前的趋势来看，除去时髦的三维作品，街机平面佳作也是不可或缺的，操纵性……



责任编辑/小天天

CAPCOM 拥有正宗门派所特有的技击美感，恰似 SEGA 的 VF3TB。欧亲哈拉硕！



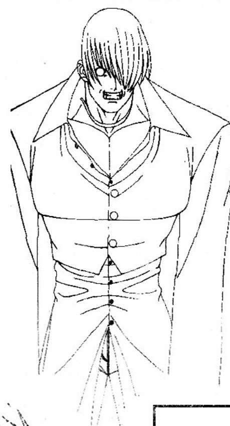
势力之 继续 KOF

还记得去年11月号的《乱舞势力》黑白版吗?你是否被那些来自KOF的战士们的设定原画吸引?据本人了解,自去年底到目前《'97格斗之王》一直是街机厅中的姣姣者,真是"万千宠爱于一身"。这次为大家献上的"续集"是从那两位暴走人物和新人矢吹真吾到中BOSS——真·新面孔队以及大佬大蛇和那张海报(见本刊去年9月号中心彩页)的设定图,但愿大家能再次感觉这股势力的澎湃POWER。本来还是向大家公开一些特殊队伍的ENDING画面,但由于版面的原因只能作罢,怎么办呢?苦心钻研《格斗天书》后去机厅爆机后自己看吧!

——SHADOW PHOENIX

暴走八神庵



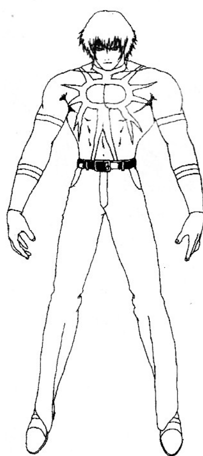


暴走莉安娜

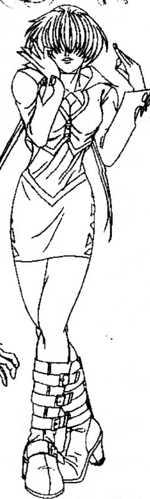




大蛇









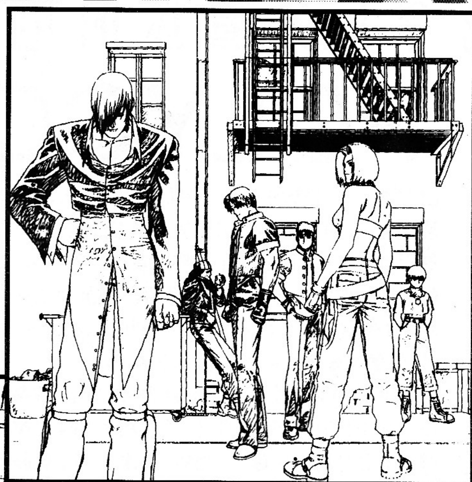






真·新面孔队

▶▼右为海报的决定稿，基本上与大家看见的一样，而下方的则是80%时的完成稿，看得出来区别吗？



▶◢这两张的感觉似乎只是草稿，但只要仔细观察每个人都颇具神采，尤其是下图的草稚总有些HK郭天王的影子。









矢吹真吾

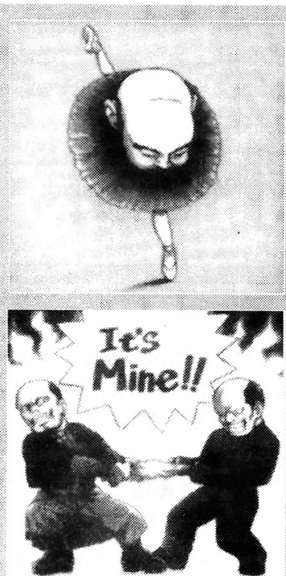




亂世的風雲他們能够易如反掌般改變
都市漫天飄**舞**的究竟是誰的無盡依戀
天空中縱橫着**勢**不低頭的誓言片片
不再將難忘悲傷慢慢地**力**不從心沉澱
繼續 **KOF**



搞笑瞬间





有必要深入讨论令玩家着迷的电玩科技——3D POLYGON

责任编辑/天师

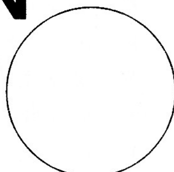
■3D POLYGON 的历史

POLYGON 是什么？“多边型”，字典里就是这样定义的，虽然它是平面的，但可以利用它模拟出如球体之类的立体物体。假设一个足球的制作过程，其实就是由许多片 5 角形的皮子经缝合而成的，这是大家可以想像的出的。

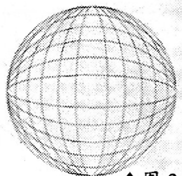
在 3D 画面的尝试中，最先被利用到的是被称作“WIRE FRAME”的手法，看起来很像铁丝编起的东西。

例如图 1 只是一个普通的平面圆形，一点也看不出它是个球，在这里，将一些辅助线加上去，然后像图 2 那样，在垂直和水平方向都加上辅助线的话，就可以将球形表现出来。而每一个被线切割出来的区域，是不是整个球很像由许多三角形四角形所凝聚而成的呢，这就是 POLYGON 了。接着再将个别的 POLYGON 涂上颜色，则更能像图 3 那般显现出立体化。

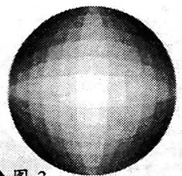
于是“VR 战士”这类利用 REAL TIME 演算方式所做出的街机就登场了。现在，玩家利用 N64 之类的主机就能享受到这种乐趣了，当然，如果不追求最高家用机三维映像，土星或是 PS 也可以。



▲图 1。



▲图 2。



▲图 3。



▲这样的画面将不再以 CG 形式出现，以 MODEL3 的能力，在游戏中表现已是绰绰有余。

■多边形角色是如何制出来的？

利用 POLYGON 制作出来的角色，是根据角色造型设计家所设计的原稿，CG 设计家再利用 3DCG 软件塑造出来的。像赛车游戏的制作有些是利用真车或是模型来作参考。

塑形作业可说是专家的天下，游戏制作厂商，通常都用图型工作站，以“SOFT IMAGE”、“LIGHT WAVE 3D”等 3D 软件为主。

塑形作业的基本就是在软件模拟出含有 X、Y、Z 三坐标轴的 3D 空间中将头、手、脚、身体等各部分，分别做出。也因此，手脚就可以作出很完美的动作，而且因资料储存成为 3 次元，故可很轻松的视玩家们的视点能大能小、能近能远、随意变换角度。

由于如此，使得 3D POLYGON 游戏可以更真实表现出三维化的动作，也可以做到有如摄影手法般的表现。

■SHADING（描影）是什么？

利用 WIRE FRAME 所塑造出的角色，会根据相机的观察点，以及光源的位置和涂布的形式等诸多设定，进而在画面上产生实际的立体影像。这样的作业被称为“RENDERING”作业。由于光源的位置而令 POLYGON 的面上产生阴影的作业，我们称它为 SHADING（描影）。

描影的方法有许多，以世嘉企业的土星家用机为例，它使用了平面式描影及平滑式描影 2 种。

①平面式描影法

平面描影法是利用 POLYGON 面的明亮度来做的，面的明暗是根据它与光源的位置来决定，也就是说，面若不正对光源的话，利用其倾斜度可将明暗度计算出来。

因为计算量少而非常适用在利用真实时间（REAL TIME）演算方式三维游戏，但它的缺点是画面会显得生硬。

②渐层式描影法

渐层式描影法是利用从各 POLYGON 面的顶点来决定亮度的方法。平面式描影，只要是同一平面的话，亮度是一致的，而渐层式描影即使是同一平面一样会有渐层效果，用 MODEL3 基板制作的那些游戏，你是完全感觉不出 POLYGON 面的，相当自然，而它所花费的计算量却是平面式的数倍。但这并不意味着主 CPU 的 MHZ 数越高，就越有“计算”能力。



◀其中特别需要读者注意的是，归根结底游戏还是为了玩而非看。而且，街机到底是街机，包括游戏性在内的各项指标都远非家用机所能比拟，手柄的感觉根摇杆比起来，真是一地一天。

■何谓“TEXTURE MAPING”

这个词，NAMCO 的“RIDGE RACER2”街机的筐体上就有，SYSTEM22 基板。POLYGON 表面贴上材质将物体的质感表现出来的技术是这个词组意思（纹理涂布），而这些被拿来贴给 POLYGON 的东西，就是 TEXTURE 了。

举例来说，请大家想像赛车游戏的情景，赛车贴满丰富色彩的贴纸。而基本上 1 个 POLYGON 只能用 1 种颜色，如果要符合那些贴纸条件的话，必须额外增加许多 POLYGON，因此在 POLYGON 表面用像糖果的包装纸一样的 TEXTURE（肌理），将 POLYGON 包起来，这样便可以利用较少的 POLYGON，而构成较美丽的画面，举一个简单的例子，“TOBAL2”是“史上”最优秀画面的代表了吧？它用的 POLYGON 数反而比其前代要少得多！

这种 TEXTURE，会因为 3D 开发软件的不同而有所差异，但不是起关键作用的因素。

■3D POLYGON 在画面上的表现方法

游戏画面，是由数个 POLYGON 面所组成。如下面的“VF3”，由里而外看去依次是“背景→远方的角色→面前的角色”这一顺序而重叠上去的。为了要让远方的角色不会显现在面前的角色之前造成混乱，在画面移动时应对 3D POLYGON 重新排列，是相当重要的一点。

而这种重新排列多边型的方法，又大致区分 2 种：

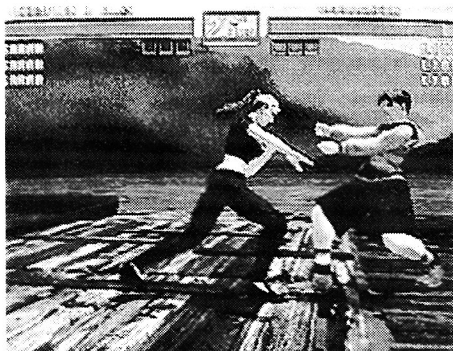
①Z SORT

从 POLYGON 的顶点起，依序从远而近将 POLYGON 表现出来的方式称为 Z SORT 法，方法单纯且容易处理，土星和 PS 都用此种方式。

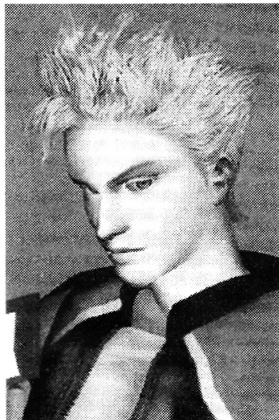
也正是因为如此方法——利用 POLYGON 面的顶点作为判定前发生的基准，在 POLYGON 面重叠的地方，画面是极为怪异的(MODEL2 也有这毛病)，不仅是“多边形能力差”的土星会出现，就连多边形能力“超强”的 PS，也一样会发生，就是因为它们都是 32 位机的缘故——能耐有限，连马赛克都消除不了，试问这不是 32 位机硬体的最大特征又是什么?

②Z BUFFER

利用大容量的 RAM 在其中将所有 POLYGON 面重新正确地再排列之后，再从画面表示出来的方法称为“Z BUFFER”法。虽然能让画像正确显示，相对地——前置处理的增加——强力芯片组和大容量 RAM 是不可或缺的，MODEL3 基板的最基本特征之一。







■各机种与 POLYGON 之战呈白热化!

尽管世嘉企业为其 SATURN 装上了两个 CPU，它所能处理的 POLYGON 还是饱尝了批评，责任虽都在 SEGA 那边，但从 SS“VF1”到“VF2”，在硬体未有改变的情况下，游戏画面的进化，是令人感动的。开发技术的进步，不断地向硬件极限挑战。

一般来说，POLYGON 游戏是秒间 30 帧画面推进，如果 CPU 处理速度跟不上，会发生 POLYGON 缺损的情况，这在所有机种上都有得见吧? 为了防止大爆山，就必须减少 POLYGON 个数，而要如何在较少的 POLYGON 上有着自然的画面，有赖于其他技术的帮忙。

而称为 CLIPPING(剪帖) 的手法，就是其中一种，它是将不必要的 POLYGON 在画面上不显示出来。还是赛车游戏，跑道远方没必要在画面上显示，这种远景物体不表示出来，是“FAR CLIPPING”。而太靠近的物体不表示的称作“NEAR CLIPPING”，这些方法常常利用在以玩家为第一人称的游戏当中。

此外为了防止 POLYGON 短缺，把画面推进速度降低到 1 秒 20 帧的也不在少数，显然这样一来会使角色的动作显得比较生硬。反过来，要是演算 POLYGON 的处理工作提前结束的话，以 60FPS 推进也不成问题——再以土星为例，“世嘉观览车大赛”一定是短帧的，而“全日本职业摔跤”等一些格斗类游戏都是很好的秒间 60 帧效果。



▲小子连老人都敢打?陈洛其实是个非常出名的、以重手见长的人物，只要肯练，绝对不是好惹的，看看图中他那一脸不稠烦的表情就知道了。由于世嘉企业的 MODEL3 具有使角色变活的实力，不是怕 POLYGON 不够用，而是怕没处用，因此，该公司并不将其他厂商的任何基板作为自身的对手。(VF3TB)

GAME ARTS 宫路武的技术:

——请告诉我们“格兰蒂亚”这款游戏为何要用 3D POLYGON?

为了添加新趣味，加入 3D 空间之前曾搭配了 3D 动画但效果不太明显，这才利用能保证空间自由度的 3D POLYGON 技术，它可以表现站在高处很可怕的感觉。虽然动画也可以表现出同样的效果，因为无法表现面前的东西动得快而远方的东西动得慢的感觉，从而无立体感可言。(编者注:宫路武为“GUNGRIFFON”之父)

——怎样可以防止多边形缺陷发生?

任何 GAME 都有 POLYGON 缺陷的存在，我们无法描绘无限远的地方，就算将处理 POLYGON 的能力提高十倍，也还是有这情形。只能朝令人感觉不到它存在的方面努力，不仅是土星，就是 PLAY STATION 所呈现出来的 POLYGON 数目，仍不及那些设计者所期望的 1%。软件开发者想要做的事，就目前电脑水平来说仍是微不足道。我们想做的游戏是无限制地使用 1677 万色的色彩、肌理和 POLYGON。在那之前我们只能借现有的家用主机尽可能地表现自己想要表现的地方。这是 POLYGON 的界限，但是有关 POLYGON 仍有相当多的课题等着我们去研究。

游戏制作入门(二十三)

Final Fantasy Ⅶ·制作人员访谈

Y.Y.STUDIO　叶展编译

以下采访公布于 Sony Playstation 的站点．是对 Final Fantasy VII 制作人员的第一手采访．由于采访是由 Sony 公司从推广 Playstation 的角度策划的，其中不免充斥着对 Playstation 的溢美之词，但作为迄今为止 RPG 最大作的制作组，了解一下他们对 RPG 发展的看法和他们开发 Final Fantasy 的内幕，也是很有价值的．

■问：为何放弃了以卡带作为存储媒体而使用 CD－ROM?

答：95 年 8 月，我们参加了在洛杉机举办的 SIGGRAPH 会议．在那时，我们对于未来 RPG 游戏的发展并没有一个很明确的概念．作为试验，我们制作了一个交互式的 3D 演示（DEMO），并在会议上播放．这一段 DEMO 主要集中于战斗场景，100% 实时演算 POLYGON．这段 DEMO 就成为我们后来开发 Final Fantasy VII 的一个起点．当我们讨论 Final Fantasy VII 的基本设计时，特别是对于活动场景究竟是采用先前的手绘方式还是采用 CG 技术时，我们认为首先采用 3D CG 是不可逆转的趋势．在决定同时于战斗场景和活动场景中使用 3D 后，我们认为应减少活动场景和过场动画之间的差别．（编者注：主要是指图象质量方面的差别．这种差别较多地出现于早期的次世代游戏上：非实时演算，事先 RENDER 好的过场动画，一般图象质量较好，但一进入真正游戏，实时演算的三维画面由于机器软硬件功能的限制，质量较差和过场动画形成较大反差）因此我们决定采用定格的方式：将预先 Render 好的静态画面作为角色的活动场景，保持较高的图象质量．这样的直接后果，便是所需的存储量激增．（编者注：对次世代主机来说，存储 Render 好的静态画面要比仅存储必要的图素和算法实时产生画面所需的存储量大很多）我们只能选择以 CD－OM 为存储媒体．实际上我们根本没有选择！在现阶段只有 CD－ROM 能存储如此大量的数据．（编者注：Final Fantasy VII 在美国推出后，有一则杂志广告，是这样写的：”很可能是游戏史上最伟大的游戏，只为 Playstation！感谢上帝，若使用卡带，零售价将为 1200 美元！”广告的意思是说若把 Final Fantasy VII 现有的内容存储于卡带，一个游戏可能就动辄上百盘卡，生产成本则是天文数字，一般玩家自然无法享用（1200 美元约一万元人民币）．而 CD－ROM 这种廉价，大容量的存储媒体确实对 Final Fantasy 的成功起了重要的作用）

■问：为何需要如此庞大的制作组?

答：一个大制作组并不一定能开发出一流的大容量的游戏，但开发一流的大容量的游戏必须有一个够规模的制作人员群体．我们这次不仅第一次使用了先进的 SGI 工作站，而且参与制作的人员达到 100 多人．我想可能是迄今为止游戏史上最大规模的制作组了．集思广益，通过吸收各种人员加入制作组，有助于使游戏更据广度和深度．

■问：使 Final Fantasy VII 如此成功的主要原因是什么?

答：在不影响游戏性的前提下（下划线或黑体），图象，动画，音效，音乐的质量较前作都得到显著提高，更能使游戏者置身于游戏”情境”中．单线 RPG 容易使游戏者感到一种行动受控制受约束的感觉．对这个问题，针对如何增加单线 RPG 的交互性，我们在六代之后作了一些研究，和 CG 方面的努力一样，在七代中得到了回报．

■问：CD－ROM 这种存储媒体是如何提高 Final Fantasy VII 的游戏性的?

答：最大的改善是在存储容量方面．过去我们在存储容量方面受到严格限制．RPG 游戏的本质就是通过模拟现实世界从而创造一个游戏的虚拟世界（下划线或黑体）．FF 系列一直贯彻着这个概念．但由于过去在技术上受到限制，我们只能针对现实世界构造简单的模型来模拟．这次是第一次较细致地较可信地在游戏中模拟了现实世界，从而达到创造令人信服的虚拟世界的效果．

■问：在七代中的新的要素?

答：在前作中，一般活动场景和过场动画之间有较大差别，并且过场动画出现的顺序是固定不变的．RPG 游戏者已接受这种固定模式－－角色们在一般活动场景上行动（一般 45 角俯视），触发战斗或特殊事件时，进入战斗画面或过场动画，改变视角和背景环境，并有特殊效果．游戏者以将这种模式视为天经地义的．但这次我们试图打破这种模式．例如：在一般活动场景中，角色们不在只限制于简单移动，有时会有特殊效果出现．而对战斗场景和过场动画，我们也没有将它们制作得过分精细．同时不采用传统的淡入淡出技术在活动场景和过场动画之间切换．这样给游戏者一种统一的一致的感觉，从游戏开始直到游戏结束始终是和谐的．

■问：关于战斗场景?

答：战斗场景中，我们首次运用了类似电影中的镜头技术．不在局限于一个固定视角，可以自由调动”镜头”，产生各种很好的效果．这也是使用 CG 技术带来的直接后果．

■问：关于 CG 技术?

答：这次使用了动态和静态两种 CG 技术：所谓静态，是指在工作站上，使用三维动画软件预先制作好动画，在游戏中播放．动态则是以 POLYGON 为基础，实时演算产生 3D 画面．Playstation 的软硬件平台很好地使这两种技术达到了平衡．（编者注：N64 的实时 3D 演算功能很强，但卡带的存储量先天不足，影响了存储静态画面和动画的能力，甚至影响到材质图素的存储．不知玩家们注意到没有，N64 的游戏大多是实时演算的游戏，画面色彩鲜艳但物体的材质较简单，这也看出 N64 在材质的存储方面捉襟见肘．另外 N64 游戏的过场动画也较短，较简单．而土星的 3D 功能虽然也较强，但由于土星的软件开发系统有问题，使得软件开发商们（特别是第三方软件开发商）很难充分发挥其机能．相比之下，Playstation 能脱颖而出的关键是各方面功能较为均衡，对开发者也很友善，较易开发．）

■问：对未来 RPG 游戏的看法?

答：我认为比较电影等艺术形式，游戏则还远未定型，处于过渡期．因此还言之过早，但有一点可以肯定的是，随着硬件机能的增强，最终游戏的画面效果将达到电影电视的同等水平．

责编/天师

格兰蒂亚

期待许久 终于发售

一款号称与《FF7》一决高下的作品，但事实证明，《格兰蒂亚》距巅峰作品的地位确实少了一些超前性和王道的气焰。不过，这并不防碍《格兰蒂亚》成为让玩家记住的优秀作品。从今作中我们随处可见开发商那种苛求的制作态度，仅此一点就应当感谢这个逐步发展着的 GAME ARTS。

SS　厂商：GAME ARTS　类型：RPG
发售日：97年12月18日　媒体：CD×2



满载 CAME ARTS 数年心血的《格兰蒂亚》，力求新高！

◢帕姆街（パーム街）

交通便利、繁华热闹的帕姆街是主人公杰斯汀（ジャステイン）和小思（スー）的故乡。在宽敞的街道上，小思到处寻找着杰斯汀。此时，杰斯汀为了找到四件宝物闯入了人家的仓库，结果被当作贼给扔了出来。正当杰斯汀挨揍叫痛的时候，小思跑了过来，原来她已经得到了一件宝物传说铠甲（ヨロイつ）。来到桥边，见到嘉兹（ガンツ）出示传说铠甲后继续寻找剩下的三件宝物。

●光之盾牌（光のタテと）：去地图最上方的帕姆港，在海边的塔楼上可以欣赏一下整个海港的美景。木桶旁那个闪闪发光的东西就是光之盾牌。

●勇者之剑（勇者のカブト）：沿着河道走到桥底可以发现。

●精灵之剑（精灵の剑）：找到两件宝物后去找嘉兹，他会吹嘘最后一件宝物精灵之剑就在自己家中的木箱内，真的吗？马上赶到嘉兹的家，果真有木箱，可是上着锁。在地下酒场入口找到嘉兹的弟弟，他正因丢失了家中木箱的钥匙而着急。经过一番在酒场空地的仔细搜索，终于被杰斯汀发现。还等什么，赶快到嘉兹家里取出精灵之剑吧！

◢海猫亭（うみねこ亭）

终于找齐宝物，该是找嘉兹算帐的时候了。来到桥边，看见嘉兹一伙正因封锁桥头道路而受到人们的责罚。趁此机会，杰斯汀与小思飞快冲过桥回到自己的家海猫亭。

吃晚饭的时候，妈妈会让杰斯汀明天去太阳神博物馆取回请馆长鉴定的精灵石，它是杰斯汀父亲的遗物。

◢太阳神博物馆（バール博物馆）

一大早，杰斯汀和小思便迫不急待的来到太阳神博物馆，在展示厅内见到馆长。馆长讲述了古代天使文明以及古代光翼人创造世界的神话故事，并给展示了他在萨尔特遗迹（サルト遗迹）发现的光翼人的像。当杰斯汀提起取回精灵石的事，馆长把精灵石交还给他，并断言这块是伪造品。他叫杰斯汀与小思慢慢参观，自己有事回到馆长室。杰斯汀对馆长说的神话故事非常感兴趣，于是上前仔细观看光翼人的像，可毛手毛脚的他却把光翼人的像给弄成…… 到馆长室找到馆长，杰斯汀表示想去萨尔特遗迹参观，馆长看他十分认真的样子，便交给他进入遗迹的介绍信。

◢玛尔那街道（マルナ街道）

玛尔那街道是通往萨尔特遗迹的必经之路。在这里，可以熟悉一下游戏的战斗系统并稍稍锻炼一下自己的等级。

◢萨尔特遗迹（サルト遗迹）

穿过玛尔那街道在遗迹门口出示馆长介绍信就可进入遗迹。在这里，杰斯汀首次遇到卡莱尔军（ガーライル军）的三位女中尉：娜娜（ナナ）、三崎（サキ）、弥绪（ミオ）。虽然对其出示了介绍信，但她们竟然撕毁了介绍信还纠缠不休，直到卡莱尔军发出集合命令才避开她们。

遗迹深处，卡莱尔军的缪伦大佐（ミューレン大佐）正在训话，他们好像正在找什么东西。萨尔特遗迹内部路线比较单一，宝物很多。可以先后听到卡莱尔军士兵对探索遗迹时的一些评论。当到达第二层的一座巨石门前时，杰斯汀身上的精灵石突然发出光芒，解开了石门的封印，而再往里就可到达遗迹的中心。在这里，精灵石再一次放出光芒，也随之出现了一位古代少女的幻影。她称杰斯汀手上的精灵石是人与精灵契约的凭证，而人间流传的天使文明并非是神话。她希望杰斯汀借助精灵石去遥远的新大陆解开古代文明之谜。杰斯汀内心受到震撼，下定决心前往新大陆，并立志使自己成为一名一流的冒险家。

◢海猫亭（うみねこ亭）

回到帕姆街，在街头可以打听得知要去新大陆必须要有渡航船的通行证。先回家与妈妈商量一下吧。吃饭的时候，妈妈建议杰斯汀明日去港口打听一下。

◢帕姆港（パーム港）

与港口海员交谈得知通行证也许在地下酒场可以打听到入手方法。去地下酒场，老板娘正站在门口着急，原来酒场钥匙在港口的儿子身上。马上返回港口取回钥匙交给老板娘，她为了答谢杰斯汀，答应他们晚上可以进入"小孩禁止入内"的地下酒场。晚上，杰斯汀终于如愿以偿来到地下酒场，在这里可以打听到关于新大陆上世界尽头的消息。而与老板娘交谈得知酒场常客金（ジン）拥有渡航船的通行证，但他今天没有来。老板娘希望杰斯汀能代替她乘火车去找住在矿山附近的金，把金忘在这里的钱包还给他。杰斯汀当然一口答应下来。

◢矿山金的家（矿山ジンの家）

第二天，杰斯汀乘上了通往矿山的火车，下车后去下方的小屋便可见到经验丰富的老冒险家金。把钱包交还给金后说明了来意，请求他给予渡航船的通行证，完成去新大陆的冒险。但想得到通行证并非易事，前往新大陆需要有一定能力和经验，金老人提出了去矿山试炼的要求。

◢矿山

矿山共分两层，怪物实力也相对不强。第一层基本沿着矿车道的路线走可以很容易通过。第二层路线就比较复杂，出现了一些深矿坑和高低不平的路面，但里面的宝物十分不错，要仔细收集。消

灭蛮人 BOSS 后，矿山开始坍塌，好在有金在外接应，众人有惊无险的乘矿车逃了出来。金满意的把渡航船的通行证交给了杰斯汀，并由衷的希望他能在新大陆成为一流冒险家。

◢海猫亭（うみねこ亭）

回家后，杰斯汀在晚饭时告诉妈妈已经得到渡航船的通行证，希望她能同意自己明早前往港口起程，妈妈深知儿子的性格，闷闷不乐的走下楼梯……

◢帕姆港（パーム港）

在要上船的时候，杰斯汀在身上发现了母亲留给他的信，上面写着勉励的话，并附有一张冒险者协会的介绍信。这使杰斯汀信心百倍的踏上了甲板。

◢渡航船

一上船的杰斯汀当然不会老老实实的呆在船仓里，进行起"船上冒险"。当再次回到甲板上时，会看见由于不愿出海而离开杰斯汀的小思？原来小思跟着杰斯汀偷偷地躲到了船上，结果被当成偷渡者抓了起来。没办法，杰斯汀只有上前与船长解释。但是最终两人全都变成了"新的见习船员"。每天拖甲板的见习船员杰斯汀在第三天见到了新来的女冒险家菲娜（フィーナ），由于年纪相仿，三人很快成为朋友。菲娜自称是冒险者协会的一员，但她好像又非常想脱离冒险者协会。正当三人谈得兴高采烈的时候，发生了幽灵船事件。

◢幽灵船

船上所有的人都非常害怕，认为是不祥事件。而菲娜却不以为然，并且开始号召船员去幽灵船上探个究竟。爱冒险的杰斯汀当然不会放过这样的机会。

三人从幽灵船的通气口进入船体。幽灵船上比较黑，敌人不强，但需要多转换视角，不然会丢掉许多宝物。船上的基本路线是：食料仓库－仓库－船底－宝物部屋－仓库－下甲板－中甲板－广间－船长室。在中甲板有许多破洞，非常容易掉下去，要十分小心。在船长室当菲娜阅读船长日记时，大家碰到了日记上所说的海兽——章鱼怪的袭击。只要多利用菲娜的火系魔法即可。消灭章鱼怪后，船开始沉没，从上甲板逃出便可安全回到渡航船。

◢新帕姆港（ニューパーム港）

杰斯汀众人安全脱离幽灵船后，大家都把他们当成英雄看待。而渡航船正向着新帕姆港缓缓驶去。

次日清晨，渡航船终于到达新帕姆港。杰斯汀邀请菲娜加入他们的冒险行列，而菲娜好像心事重重，拒绝了杰斯汀的邀请并向他们道别。

◢新帕姆街（ニューパーム街）

到达新帕姆街的冒险者协会，在这里得知附近有一座德姆（ドムの遗迹）。取出介绍信去上方的屋子找会长提出加入冒险者协会。年青的冒险者协会会长帕刚（パコン）考虑着杰斯汀的入会申请，而杰斯汀则在桌上发现了菲娜的画像，帕刚得意洋洋说画上的人名叫菲娜，自己马上就要跟她结婚了。可杰斯汀怎么也不相信，结果惹得会长帕刚极不满，把他们轰了出来。

在街上可以打听到菲娜已经回到了街东麦里尔山道（メリル山道）的家中，杰斯汀决定去找她。另外，在街头的武具店各种道具应有尽有，还可学习魔法！不要吝惜金钱，好好整顿一下装备吧！

◢麦里尔山道（メリル山道）—菲娜的家（フィーナの家）

麦里尔山道路途不长，但分叉较多，而且敌人多会使毒，所以想安全通过要多备一些解毒草才行。穿过山道就是菲娜的家。菲娜见到杰斯汀前来自然是异常高兴。三人一起吃饭时，杰斯汀问起了她与会长结婚的事情，菲娜连忙回答说那只是他一厢情愿罢了。此时，屋外传来奇怪的音乐，大家出门一看，原来是会长帕刚来求婚了！菲娜当然不愿嫁给他，紧急关头拉出杰斯汀，并说一年以前已经和他立了婚约！帕刚见求婚不成，气愤之下叫手下陈（チャン）把杰斯汀打翻在地，并把菲娜强行抢回新帕姆街举行婚礼。

◢新帕姆街教堂（ニューパーム街教堂）

清醒过来的杰斯汀立即赶往新帕姆街教堂阻止婚礼，可发现教堂大门被反锁，无法进入。可从教堂屋后的厨房下水道潜入，通过控制水闸打通道路，进入教堂内部。正要举行婚礼的会长见杰斯汀前来捣乱，马上叫出手下陈应付。陈是名拳击手，只要注意他的特技攻击并时常恢复体力，可以轻易收拾他。

会长见陈失败，又马上以开除菲娜出会相威胁。菲娜看着帕刚牢鄙的嘴脸，决定退出冒险者协会与杰斯汀一起冒险。

◢兰古尔山脉西＆山脉东（ラングル山脉西＆山脉东）

在菲娜家休息一夜后，大家开始向着德姆遗迹出发。要到达那里需要穿越兰古尔山脉。当到达山脉东侧，菲娜会提议宿营一晚，好好休息一下。穿越兰古尔山脉到达德姆遗迹，门口树立着冒险者协会会员禁止入内的告示，可杰斯汀还是第一个进入了遗迹。

◢德姆遗迹（ドムの遗迹）

遗迹内部，要注意石壁两侧的人头像，它们是会活动的机关，通过时最好成曲线行走。遗迹主要分两部，中间由一条峡谷分割。若想到对面的部分，需找到开关使巨石连接在一起。当成功进入遗迹另一部分，便会遇到遗迹的守护兽。三人战胜它后，往前走就可再次见到古代少女莱蒂（リエーテ）的幻影。她告诉杰斯汀，古代的光翼人以精灵石创造发达的天使文明的历史，并问他是否愿意穿过漫长的雾之树海（雾の树海）去世界的尽头（世界の果）看看。杰斯汀曾听说过世界尽头的传说，于是决定了自己下一目标，去世界尽头冒险。

当三人离开遗迹时，在树林中发现一名晕倒的小孩，连忙上前查看。小孩慢慢苏醒过来，看到眼前陌生的脸，本能的进行反抗，乱扑乱咬，紧接着又昏迷过去。大家当然不能见死不救，菲娜建议把他带回家中为其治伤。几人刚走，卡莱尔军的三名女中尉便带着军队到达遗迹，她们好像是为了那个小孩追寻而来。但仔细搜索后始终找不到小孩踪影，便暂时撤退了。

◢药草的山（药草の山）

男孩躺在菲娜家中的床上昏迷不醒，并发着高烧。菲娜说要想治好他必须有硫黄草（サルファ草）才行，可现在这个季节想采摘到很不容易，便建议去旁边的药草山上试试。

药草山的道路很简单，敌人也不强。红色的硫黄草在山顶便可以发现。硫黄草的药力果然有效，小孩很快就退了烧，大家也松了一口气。次日清晨，杰斯汀一觉醒来发现小孩正站在屋外的草地上吹笛子，便走过去与其交谈，可是他说的话完全听不懂。而这时，卡莱尔军突然包围了菲娜的家，原来他们动用军犬搜寻到这里，正是为亚人族小孩而来。大家寡不敌众，只有乖乖的被押往卡莱尔军的卡莱基地（ガーライ基地）。

◢卡莱基地（ガーライ基地）

在卡莱基地坐牢的滋味当然不好受，杰斯汀和小思利用装肚子疼逃脱出来，但被士兵发现重新关进牢房，并对于越狱者处以了严厉惩罚。这时琳（リーン）中尉出现，以独自审问犯人的借口调走了看守。她走近牢门，偷偷把牢房钥匙扔给杰斯汀，并教他要利用军用列车逃走。杰斯汀疑惑不解，琳既然是卡莱尔军官，为什么要救自己，她到底是敌是友呢？

杰斯汀逃出牢房后在隔壁救出菲娜和小思，与她们商量怎么救出亚人族小孩逃脱基地，看样子要先找到关押的牢房地点才行。大家由通风口爬入通道内，前进一会儿就会发现亚人族小孩原来被关在地下仓库。里面缪伦大佐正以亚人语审问着小男孩，可小男孩十分倔强，什么也不肯说。等缪伦大佐离开后，大家来到仓库门前，却发现门是有密码的，暂且无法打开。由另一端的通风口爬入，绕到更衣室，偷看到三名女中尉正在换衣服，从她们口中得知密码。

打开牢门救出亚人族男孩，他给众人吃了一种果实，使大家能

听懂他的语言。这时，基地警报声不断传出，卡莱尔军好像已经发现杰斯汀逃跑，气氛骤然紧张。几人决定先逃出基地再说。先后打败三名女中尉的阻挠，杰斯汀一行利用军用列车终于安全逃离了卡莱基地。

◢军用列车

在列车上，男孩描述起自己受伤的经过。原来他就住在被雾之树海包围着的卢克村（ルクの村），名字叫雷姆（レム）。一次外出时被卡莱尔军追捕，受伤晕倒在德姆遗迹。这时，卡莱尔军派出军用飞机进行追捕，列车不断受到攻击，而三名女中尉又带着士兵上了列车，想重新逮捕杰斯汀一行。杰斯汀把她们引入车头，巧妙的使列车分离，逃脱了追捕。

◢卢克村（ルクの村）

列车缓缓停在雾之树海西侧，雷姆散去了树林的迷雾，招大家到村中作客。去村东见长老，他对杰斯汀救雷姆脱险一事深表谢意。谈话过程中，长老希望杰斯汀能去村北光神之山（光神の山）上取光神的酒（光神の酒），这样一来便能受到村中的守护神——光之神的祝福，村中所有的人也都会把杰斯汀当作朋友一样。

只要沿着光神山的山路一直走没多远就可以到达山顶，并在光神的像前取得光神的酒。回到长老家，杰斯汀象征性的喝了些光神的酒并向长老讨教通过雾之树海到达世界尽头的方法。结果非常简单，通过雾之树海必须得到避雾的果实（雾よけの实）先消除迷雾。但由于这种果实实在太稀少了，长老要与村民们先商量商量，叫杰斯汀先去雷姆家休息，明日再说。

夜晚休息时，天空突然传来机器的轰鸣声，难道是卡莱尔军？他们发现卢克村了？杰斯汀连忙跑出屋外看个究竟。火堆旁，长老与村民正商量着对策。长老感到卡莱尔军一定是为抢夺光神的像而来，请求杰斯汀务必要阻止他们。再次去光神的山，在山顶发现琳中尉正在抢夺光神的像，而杰斯汀出人意料的发现琳中尉竟然是菲娜的姐姐！就在光神的像要被强行运走的紧要关头，杰斯汀跳起紧紧抱住了石像，而精灵石开始发出光芒，把光神的像分为两半……虽然只保住了神像的一半，但长老还是感谢杰斯汀一行为卢克村所做的一切，并把避雾的果实送给了他。

◢雾之树海东侧（雾の树海东侧）

出村进入雾之树海东侧，使用避雾的果实使迷雾消散，显现出道路。雾之树海东侧总共分三层，分叉又很多，容易迷路。要好好利用观察点看清地图，利用记录点来恢复体力。在雾之树海的最顶端，杰斯汀终于发现了高耸宏伟的世界尽头……

◢世界的尽头（世界の果て）

不愧被称为世界的尽头，竟然有十层高，好像一座高大的墙壁。这里要注意有许多的石板、石壁会活动，需小心躲避。经过几天的努力，大家终于登上顶层，并共同欣赏了美丽、壮观的日出，心中感慨万千。小思在寻找世界尽头的出路时，发现了一架奇怪的古代机械，当几人好奇的靠近时，却被它周围的机械飞行物抓住，先后抛了下去……

◢飞龙之谷（飞龙の谷）

不知过了多少时间，杰斯汀缓缓醒来，发现自己和菲娜竟然没有受伤，奇迹般的被一大片树叶所救。可小思呢？她在哪里？杰斯汀与菲娜十分担心，开始搜索自己所处的原始森林。当搜索到飞龙之谷2时，会遇到小思的宠物布伊（プーイ）。跟在它后面继续前进，在飞龙之谷3发现一座房屋，杰斯汀看到布伊不断在房前的锅上面打转，认定小思是被屋中主人拿来做成了美餐，不分青红皂白就向正往锅边走的那名剑士冲去……

杰斯汀被打的很惨，醒来时惊奇的发觉小思正在他身边。小思忙向他说明自己是被正在此处修炼的剑士卡德因（ガドイン）和医师阿尔玛（アルマ）所救，杰斯汀也感到自己太过冒失，并向剑士卡德因道歉。误会解除，卡德因会留下大家住宿一夜。在吃饭时，卡德因不断称赞杰斯汀是个不错的冒险家，并问他来这里有什么打算。杰斯汀说要去天使文明的遗迹冒险，卡德因听后决心帮助他完成心愿。

◢戴特村（ダイトの村）

次日，卡德因引导杰斯汀一行向他的部族村庄戴特村前进，通过飞龙之谷到达村口，卡德因让大家在宿屋休息，自己因有事找去村长。宿屋里，旅行商人大兔子吉德（ギド）与杰斯汀相遇，他竟然知道杰斯汀一行的来历，令大家非常吃惊。

休息一晚后，卡德因来到宿屋，告诉杰斯汀好像要下毒雨，让其小心。下雨？菲娜好像不以为然，指着窗外说现在正下着雨。卡德因大吃一惊，慌慌张张跑出屋外。跟随他到海滩，看见村长与村民们正商量办法。原来戴特村一直受精灵保护，不受毒雨伤害，可不知为什么精灵的保护渐渐消失了。卡德因请村长允许他去雨月之塔（雨月の塔）上取勇者之矛，村长觉得是个好办法，但说要到雨月之塔需要两人才行。杰斯汀听到他们的对话，决定加入一同前往。卡德因从村长手中接过不怕毒雨的勇者手镯，向雨月之塔进发。

◢雨月之塔（雨月の塔）

雨月的山上，因为敌人会传染疾病，要多备一些治疗疾病的药草，另外小心绿色河流有毒，要时常恢复体力。到达山顶进入雨月之塔后留意地上红色的地板是机关，一触动会受到敌人的围攻，而触动绿色的地板则是启动一些楼梯的开关。

走到雨月之塔3后，会遇到四头蛇的攻击。它由五部分组成，分别会水系魔法、火系魔法、冰系魔法、物理攻击，不过借助卡德因的强大实力，可以轻易取胜。战胜它后，触动机关到达最上层命运之间。看过石碑的记载，得知取勇者之矛要从两块镜子中选择道路，一个通往未来，一个通往死亡。由于不知哪条路正确，卡德因决定先试试运气，如果路不对再由其余人走另一条。可令人哭笑不得的是卡德因由于身体过大，无法进入镜中。杰斯汀下决心选择道路，结果被菲娜阻拦，说如选错他回不来，岂不是白送性命，决定由自己为他选择。正在菲娜犹豫不决时，杰斯汀安慰她说精灵石会帮助他脱离危险，并最终选择了星之镜的道路。杰斯汀成功取得了勇者之矛。正当众人准备离开时，雨月之塔开始倒塌，幸好身上的精灵石又一次保护了他……

卡德因见雨月之塔开始倒塌，强行抱住菲娜与小思逃离出去。看着正倒塌的雨月之塔，菲娜跪在地上认为杰斯汀凶多吉少，小思也放声大哭。这时，杰斯汀在绿色光环下平安无事的归来，弄的小思破涕为笑，菲娜走到他身旁，突然打了杰斯汀一巴掌，搂住他哭了。杰斯汀发誓以后再也不会使菲娜哭泣。

◢戴特村（ダイトの村）

雨月之塔倒了，毒雨也停了，天空出现彩虹。戴特村村长叫归来的杰斯汀把勇者之矛插回飞龙之座，完成仪式。之后，卡德因将勇者手镯赠送给他，但杰斯汀说全是因为菲娜为他选对了正确的路线，令他保住性命，而后又把勇者手镯转送给了菲娜。杰斯汀向卡德因询问起他在飞龙谷时所提过的遗迹，表示非常想去那里冒险。卡德因回答遗迹叫双塔（ツインタワー），但要穿过南部的驼马山脉（ラーマ山脉），乘坐甘堡（ガンポの村）的船才能到达，并说甘堡村现在好像正要举行一个祭典仪式。

◢驼马山脉北＆山脉南（ラーマ山脉北＆山脉南）

驼马山脉并不难走，在山脉南部可留宿一夜。这里有一把对龙特别有效的剑和一个令咏唱魔法加速的指环，千万要拿到。

由戴特村又到达一个新的村子，这里完全充满热带风情，但天气却又不显得十分炎热，并且这的人好像十分信奉青蛙，到处都可以看到青蛙像。当杰斯汀一行走进村子，村民好像并不友好……

到村长家，村长见到杰斯汀一行也先吓了一跳，但看到菲娜所佩戴的勇者手镯马上高兴起来，说终于重新见到一对具备勇气的情侣，称祭典又可重开，并马上举行盛大的欢迎宴会。宴会上，从营帐外的一些人口中得知，村旁的火山被一条火龙占据不再喷发，使





村子渐渐变凉。当回到营帐，与村长谈话就可休息。第二天，村长请杰斯汀与菲娜坐在营帐的台子上，对他们说明火山上有条火龙，每年需要一对青年男女做祭品，才可使火山喷发，令村子升温，而今年则选中了杰斯汀与菲娜。杰斯汀刚想拒绝，没想到所坐的台子却是一架弹射器，强行把他们弹向火炎山。

◢火炎山(火の山)

虽然遭到菲娜的埋怨，但杰斯汀觉得不一定会被火龙吃掉，两人下定决心要消灭火龙。火炎山分四部分，在中腹2可与上山寻找他们的卡德因和小思会合，并找到一个增加攻击次数的指环。另外消灭敌人一般可得到水属性的魔法杖，拿回村子变卖能发一笔小财，所以身上要多留一些空地为好。

当到达山顶后就会见到传说中的火龙。尽量闪避在火龙两侧，防止它喷火，多使用特技和冰系魔法。胜利后火山开始爆发，迅速逃离山顶即可脱险。

◢甘堡村(ガンポの村)

当回到甘堡村，所有人见到他们都以为撞到了鬼，杰斯汀连忙解释说已经消灭了火龙。村长知道后，立即举行庆祝会。

菲娜感到营帐闷热，拉着杰斯汀到村西南角的小岛上散步。两人欣赏着海边的星空，菲娜突然问起杰斯汀是否记还得冒险者协会会长求婚时，假称与他有婚约的事，杰斯汀不知如何回答，菲娜连忙笑称那只是推托借口。这时，一个绿色亮点随风飘来，渐渐越来越多，原来是一大群的精灵。两人欣赏着眼前的美丽奇景，浑然望我……

◢双塔(ツインタワー)

由于帮助甘堡村消灭了火龙，村长答应为杰斯汀一行提供船只前往双塔。通过村码头乘船到达双塔，竟然发现卡莱尔军的部队正在发掘该遗迹。遗迹有四道门，只有北面可以进入。这的敌人会使用封印魔法，要尽快消灭它们。当通过北门到达中央的双塔前，三名女中尉正好从双塔出来，众人连忙躲在一旁。听她们正在议论军用列车上被杰斯汀戏弄而没能抓住他受到大佐训斥的事。她们简直恨的咬牙切齿，发誓如果抓住杰斯汀要处以极刑。

等三名女中尉离开后，进入塔内，发现里面除一个魔法阵外并没什么特别，刚打算离开，缪伦大佐与琳中尉正好进入塔内，双方全都大吃一惊。缪伦大佐问杰斯汀怎么到达的这里，杰斯汀回答是穿越世界尽头徒步而来，弄的缪伦也颇为吃惊，笑称他实在有趣。大佐此时已知道杰斯汀拥有精灵石，拔出剑逼他交出，气氛骤然紧张。卡德因见情势不对，随即也拔出剑与杰斯汀共同对付大佐，无奈实力悬殊，被他轻易打倒在地。危机时刻，精灵石突然发光催动了塔内的魔法阵，缪伦、琳、杰斯汀、菲娜四人立刻被其传送，消失的无影无踪……

当菲娜醒来发现自己扭伤了脚，没想到同被传送而来的缪伦大佐竟然主动帮她治疗脚伤，并提议双方暂时休战，共同想办法离开这里。他们一起观看塔内光翼人的壁画与雕像，缪伦还不时给菲娜讲解，他对古代文明的了解让菲娜异常吃惊。

另一方面，杰斯汀被传送到原罪之间，往前不久会看到琳中尉正被几只青蛙吓的手忙脚乱。好心救下她，可琳竟突然拔刀指着杰斯汀要他交出精灵石。无奈之下，杰斯汀拿出精灵石扔给她，却没有发现身后一大群青蛙正渐渐围拢上来……由于自己所站的桥面倒塌，使两人双双落入水中。此时，琳看着对方全身湿淋淋的样子，也终于开心的露出笑容。生火烘干衣服后，琳提议通过升降机到塔的最上层，离开这里。当两人到达塔的顶端，杰斯汀再一次与古代少女莱蒂见面，在问及如何到达雅利多时，她指示杰斯汀要通过东面的大海一直向东行方可到达，并同时送给他一枚智慧的徽章(知恵の**メダル**)。莱蒂的幻影消失后，琳也随之启动魔法阵，使两人传送到双塔南。终于又重新回到双塔，琳把精灵石交还给杰斯汀，并问精灵石到底是什么？杰斯汀则回答可能是冒险者的精神，弄的琳再次露出笑容。两人相互道别后，杰斯汀在双塔南相继与菲娜、卡德因、小思会合，一同乘船回到甘堡村。

◢戴特村(ダイトの村)

码头上，杰斯汀向船夫询问是否可以载他们通过东面的海洋，船夫面露难色，说东面的海叫人鱼之海，传说出海到那里的人还没有一个能活着回来，这种事要仔细商量一下。卡德因也知道人鱼之海的故事，称那里确实十分危险，建议大家回戴特村找村长想想办法。

戴特村见过村长后，他也劝告大家不要乘船穿越人鱼之海，不过有办法使大家直接到达想去的地方，那就是要利用村南神隐之丘山脚下的古代机械，传说它可以把使用者一下送往目的地，但需要山顶的传送之玉启动，因为传送之玉动力有限，古代机械只可使用一次。刚出村长家，小思突然摔倒在地，昏迷过去，大家慌忙把她送往村中医院。由于小思发着高烧，几人决定让她好好休息，先把传送之玉拿到手。

◢神隐之丘(神隐の丘)

神隐之丘分三条路，先到左路取得中路大门的钥匙，消灭中门的守护兽后，往前行便可得到右路大门的钥匙。右路大门后面同样有守护兽，消灭它，通过踩地上的按扭组合出楼梯，即可得到传送玉。

◢戴特村(ダイトの村)

返回医院看望小思，她对杰斯汀说出自己已对不断的冒险生活感到厌倦，非常希望回到故乡，过平静的日子。杰斯汀决心用古代机械把小思传送回帕姆街，满足她的心愿。卡德因见杰斯汀为朋友而浪费唯一穿越人鱼之海的机会，感到十分佩服，于是离开医院，说帮助他们想别的办法。

利用传送之玉送走小思后，回到戴特村宿屋与卡德因会合，卡德因说正想到渡海方法，让杰斯汀准备准备，到飞龙之谷找他。

在飞龙之谷见到卡德因，他突然要和杰斯汀决斗，说有能力战胜他才不会在人鱼之海遇到危险。杰斯汀也随之明白卡德因的心意，毅然与他展开激烈的战斗。战胜卡德因后，他告诉杰斯汀已经在村码头准备好一艘船，那是他世代相传的龙船，要他好好利用。之后卡德因决定再次进行武者修行，与大家告别。

◢盗贼之岛(盗贼の岛)

终于如愿乘船出海。夜晚，杰斯汀和菲娜正在谈天，忽然发现一名少女晕倒在船头。救醒她后，女孩说她居住的小岛被盗贼袭击，希望杰斯汀帮助她救出同伴。虽然菲娜觉得不大对劲儿，竭力阻止，但杰斯汀还是决定出手相助。

小岛路线非常复杂，但有许多宝物，其中sp恢复的指环一定要得到。在岛中央的船上，一群女孩站在甲板上，请求杰斯汀进入船舱救人。进入船舱内部，里面的女孩发出得意的笑声，随即变身成一条巨大的怪鱼。上当了！杰斯汀内心这样想着，可眼前只有消灭它才可脱身。消灭它后，盗贼船开始沉没，两人也迅速驾船逃离。

经过这次教训，杰斯汀独自在船上反醒，认识到自己经验不足、尚需磨炼。这时，天渐渐明亮起来，小船也终于到达了一块新的未知大陆……

——待续——

文:欧炀　　责编:PERFECT

幽灵

真人出演
超大容量

不知是超大容量带来了不菲的价格，还是由于TV GAME玩家并不喜欢真人出演的解谜游戏，总之，这款8CD的《幽灵》并未闹得满城风雨。但是也请玩家不要轻视本作，必竟超大的容量带来了豪华的演员阵容和更加逼真的恐怖感。



SS	厂商:CUTRIGGER工房	类型:AVG
	发售日:97年8月8日	媒体:8×CD

真人出演，仿如电影一般的视听效果！

在小山上一位男子的正在热情洋溢地按着快门，东照照西照照。突然有座洋房映入了他的眼帘，所有的故事就从这里开始了……

这男子叫塔，是本故事主人公阿莱德·迪利亚的丈夫，他专门从事近代建筑物的拍摄工作，他非常喜欢这座洋房，并知道那里没有入居住，因此决定自己两夫妇搬进去住。

在他们搬进这座房子的前一天晚上，迪利亚做了一个可怕的梦，在梦中她看到了很多可怕的东西，并发现自己被绑在椅子上遭到了一个假面人袭击……

狂叫着……迪利亚从梦中惊醒，塔紧紧地抱住了她，并不住的安慰，但这突如其来的恶梦，使迪利亚产生了一种不祥的预感，并不具有神奇力量的她，决心要弄清这恶梦的由来。

从此，恐怖之门大开，恶梦连绵……

第一章

这一章迪利亚从洋房开始，和塔吃过早饭后，塔说要到自己的暗室去一下，并很快地消失了，这时迪利亚从厨房走到餐厅，并决定要先把整座建筑了解一下。通过右面的一扇门进入大厅，刚进入大厅时音乐突变，迪利亚惊奇地环视了一下大厅。这里看以非常的空旷，给人一种恐惧的感觉。随后迪利亚开始在大厅寻找，她先在暖炉前发现了一张报纸，并和自己的宠物猫逗了一会。进入到暖炉右边小路时，发现了一扇紧闭的门，里面到底有什么秘密呢？好奇的迪利亚决定找到房间的钥匙，并准备找人问个清楚。

绕过一架钢琴，发现楼梯和一扇紧闭的豪华大门打不开。先不管它，走上二楼，进入男主人的房间，这里可以发现一些对情节有帮助的东西，如男主人妻子写给情人的信等……在寻找



其它东西时，她不知不觉的躺在了床上……床上伸出了无数的手，拼命地抓住她，像是要把她拉向另一个世界。

受到惊吓的她，狂叫着塔的名字。塔赶来后不断地安慰她。并告之这是一个恶梦，慢慢地迪利亚又恢复了平静，但她再也不想靠近这间屋子了。

在把整幢房子搜寻以后，并没再发现什么有用的东西，迪利亚决定到地政署去问个清楚，走到门口时可发现一台占卜机，投入一枚硬币，出现了一张写着“恶魔再度出现”的纸条，迪利亚毫不在意的把它扔到了一边。

走出大门，找到自己的车，然后驾车到大街上。过桥后会出现叉路，最好走右边。街上有两间店，只能进左边的店，进门后和负责人讲有关洋房的事。交谈后，迪利亚又问是否有门钥匙存在这里，负责人让她自己到文件堆中去找。迪利亚很快发现了一把大而古老的钥匙，这不是开启那扇大门的钥匙吗？迪利亚决定回去试一试。

离开地政署，顺原路回家。走进密道，用钥匙试着开门，门果然被打开了，里面是男主人的书房，尽是一些关于魔法的书，通过书中所记录的残酷魔法，可知男主人魔法的强大。走到书房一角的桌子前迪利亚发现了一把刀，可以用它打开暖炉内的墙壁进入到一个小暗室，里面像是一个祭坛，在一个小桌上放着一只小木箱，上面压着一本大而厚的书，把书拿到一边翻阅，原来这是男主人的家谱。这时下面木箱的闩子掉了下来，当迪利亚打开木箱时。一道绿光飞了出来，在小屋里绕了几圈后，穿过整幢房子向外面飞去，与此同时一声惨叫传来，迪利亚急忙跑出去，发现塔倒在书房中，虽然塔说着没什么，但可以肯定他一定出了什么事……

第二章

本章开始，迪利亚正在卧室写着小说，突然传来了塔的怒吼，原来他正因迪利亚未买来清洁剂而大发脾气。为了平息塔的怒气迪利亚只好赶快去买清洁剂，先在卧室长桌的抽屉中取钱，拿到钱后便可以出发了。

开车来到街上，走左边的路，进入第一家小店，与男店员打招呼，并问是否有清洁剂，店员拿出清洁剂递给她，这时把钱交给他，便可买到，当说到迪利亚住在那间洋房的时候，男店员说“那是令人诅咒的房子”，并告知要想知道详细情况就去找一位叫马路可姆的老人，她小时候住在那里，迪利亚决定有机会去拜访一下。

顺利的买到清洁剂后，乘车回家。从车上下来时，发现以前紧闭着的仓库大门打开了，好奇的她便走了进去，在地上她发现了一些炊具，到底还有谁住在这里呢？迪利亚沉思着，这时一只手突然从背后伸了过来使迪利亚非常惊慌，当发现是塔时两人争吵起来，塔愤怒的踢翻炊具。追着塔，迪利亚来到塔的暗室，把清洁剂交给他，但塔的态度一点儿也没有缓和。

塔明显的变了，迪利亚越来越感到这房里有某种东西控制着塔，使他改变了……

第三章

这一章进行的步骤非常重要，否则连自己都不知道在干什么。

本章开始塔和迪利亚两人在院子里野餐。突然，塔说头痛，迪利亚让他躺一会，但塔却说要回去，并很快的走开了，无可奈何的迪利亚开始收拾东西。这时她发现一个陌生的男人在树后鬼鬼祟祟的向这里张望，到树后去找他，却不见了人影，迪利亚开始紧张起来，突然从他背后跳出一个人影，使迪利亚大吃一惊……他叫塞拉斯，住在杂物房里，他母亲出事了，求迪利亚帮忙，经过再三请求，迪利亚决定帮助他，虽说他两人私自住在她的地方，仅对这两母子她非常同情，但他还是希望这场风波过后，他们尽快离开这里。

走进杂物房后，看到阁楼的洞中夹着位老人，可以用右边的滑轮装置把老太太救起来，但是不够长，利用阁楼上的耙，把滑轮拿过来将老人救出。

这位老人叫哈莉，迪利亚告诉他们从这里搬走，但两母子无处可去，并请求迪利亚雇用他们，经过百般请求，迪利亚决定雇用他们。在同哈利握手时，她发现迪利亚的生命线很长，并说这是有恶兆的暗示，说话结束后两母子开始做饭。

迪利亚再次来到哈莉掉进去的洞中查看，发现一枚长钉，但是拔不出，先要去找到一些工具，回到厨房从柜子的抽屉中找到火柴，再到餐厅的暖炉拿到挖灰棒，再回到厨房，在厨房一边的贮物室里的地毯下的地下室通道门，用挖灰棒打开，取出火柴，就可以进入地下室，这样会发现地板上有一把铁锤，用它可以拔出铁钉了。回到杂物房，拔出铁钉，如果已经熟悉了洋房的里里外外，就一定知道三楼的楼梯里有扇紧闭的门，但可以从钥匙孔看到钥匙插在里面，知道钉子怎样用了吧，快去三楼吧。

到了三楼，取钥匙时，要先把报纸从门底放进去，再用钉子推，这样拉出报纸的同时钥匙便到手了。利用钥匙可进入未知的世界……

打开门后上楼，到达4楼，在右边有一房门，进去后可以找到一本书，这是男主人写给马路可姆的，利用它可以去访问马路可姆。从窗子向外看，可见到一幢从未见过的房子，虽然离这里很近但从未去过，以后可以去看一看，现在还是马上赶到马路可姆家吧。

到达街上，需先到露安门古董店去一趟，位置就在地政署旁边，从这里可打听到关于洋房的一些事，但最重要的是到小店拿一块骨头，就在小店最后面的大桶里，取到骨头后就可以去可姆家了。

到了可姆家把骨头扔给看门狗，进门后，到院子里去敲门，门打开后，可姆打发她走，这时把书递给她，这样她会让你进去，进去后两人谈了一些关于洋房的事，便可以回家了。

车刚停到家门，塔出现了，怒吼道“你整天到哪里去了？”并告诉迪利亚以后不准与镇上人交往，甚至不准她再次外出，迪利亚对此感到又害怕又憎恨。

第四章

从这一章开始，故事更加精采更加刺激。

本章从迪利亚的卧室开始，还记得第三章在四楼窗口看到的温室吗？赶快去看一看吧。进入大厅，哈莉正在等他安排工作，迪利亚问她怎样去温室，得知塞拉斯知道这地方。这时如果你有扑克牌可以让哈莉占卜一下但只能得到“不太好”三个字。还是赶快找塞拉斯吧，从餐厅的侧门出来，却发现塞拉斯在打她的宠物，她很生气，并告之不准再打她的猫。再次进入洋房，突然想起要去温室，出来后，看到塞拉斯正在劈柴，过去问一下关于温室的事。塞拉斯说那里的路被水浸了，迪利亚随后来到浸水的小路，看到塞拉斯很轻松的跳了过去，可迪利亚怎样也过不去，这样塞拉斯只有把树砍倒搭了一座桥。过桥后有一条大道，在道上迪利亚拾到了一个发光的东西。继续向前走来到温室，进入眼前的是一把小铲捡起它，突然出现一个女子，好像在照料植物，他们围裙上绣着H，可以认定如是男主人的第一个妻子。接着男主人出现了，他拿着铲子往她口中灌沙子，使她死亡！是现实还是幻觉呢？迪利亚惊恐万分，慌乱的跑出了温室。



◀游戏的风格好像更加接近 PC GAME。

再次进入温室向右移，那里有一个花盆，里面竟是第一位妻子的遗体，走出温室向左，可看到望远镜，走过去，把刚才捡到的镜片放上去，就可以通过望远镜望到四楼屋檐上还有一间隐蔽的房间，这对认为洋房只有四层的迪利亚大吃一惊，并决定回去调查一下。

回到洋房，发现修理电话的人，不要和他说话，直接上四楼，用锤子可以凿开一个洞，进去后，发现一个像贮藏室的房间，屋里有四幅女主人的画像，还可以看到一个大箱子，打开能找到项坠、别针、日记等。从日记中可以了解到一些有关第一夫人和男主人的事。现在可以肯定刚才温室那一幕是真实的，使迪利亚惊恐不安，回到楼下，发现塔正在和修理电话的人无故吵架，迪利亚非常不满。

第五章

这一章从塔和迪利亚的卧室开始，迪利亚从梦中惊醒来到楼下，塞拉斯请她参加哈莉的交易会，到达杂物房交易会刚好开始。

3人围坐在圆桌旁，哈莉唱着召魂的咒语，招呼男主人的灵魂，突然哈莉昏了过去，同时男主人的幽灵出现了并向迪利亚说话，从中可知道龙的消息。交灵会后，哈莉一点也无法记起刚才的情形，只有迪利亚听到了男主人所说的话，迪利亚只告诉哈莉交易会成功了，却不告诉她男主人所说的话，走出杂物房，在经过水池边时，你会发现宠物猫的尸体，大受打击的迪利亚从侧门进了房，一个人站在暖炉前不知所措，共同生活了很长时间，就象家庭中一员的猫竟被人残酷的杀害了，迪利亚不由深感悲痛，这时场所转到洋房餐厅里，迪利亚想起关于龙的消息，马上到三楼的播音室（播音室在塔和玛丽卧室的对面），进屋后，找到一盏灯，有魔法的灯。突然灯亮了，同时墙壁上有□□形象，在龙像的附近有一条隧道，为什么有这么一条秘道

呢？它通向何处？迷团越来越大，为了解开谜题，迪利亚走进了秘道，秘道里有一人工电梯，可通往各个楼层，在秘道的第二层，迪利亚发现了一个新的烟头，这说明除迪利亚之外还有人知道这条秘道，他是谁呢？这个问题一直困扰着迪利亚，在秘道的第二层还有一个窥视洞可看到女主人的房间，为什么有一个这样的孔呢？迪利亚迷惑不解，走进秘道，可看见一个大剧院，就是在这里男主人出了名。走进更衣室，里面有衣柜和梳妆台，打开衣柜发现了衣架上的照片，上面是男主人与一个小孩，好像父子般的站在一起，这与可姆老人小时候的那张照片一样，迪利亚对着照片思考着……走出剧场左边的门看到塔睡在大厅的长凳上叫也叫不醒就走开了。

第六章

本章从大厅开始，经过餐厅、厨房来到地下室，右下角会发现一个很古怪的桶，走近一看，啊，是一个不知是什么人的一个古怪人像，迪利亚惊慌逃跑，回到剧院，找到影映机，里面尚存着男主人最后表演的影像，当中记录了男主人在椅子上表演逃脱术的实况，只见他坐在椅子上手脚被绑，当头上吊着的一把几厘米厚的刀向他劈下时，他竟无法逃脱，那刀直向他头上劈去……

看过影像后，回到二楼卧室，床头的镜子里男主人的影像出现了，头上包着白布。可知在演出时他并没有死，而是被烧毁了面容。这时屋里出现了玛丽与情人幽会的场面，他们打算逃离洋房，当只有那男的自己在屋中时，男主人从秘道的入口处出现了，并把他抛进秘道……

迪利亚拿着照片再次拜访了马路可姆，当再见到可姆后，迪利亚提出许多被称为诅咒房子的问题，并得知可姆是男主人的养子。他告诉了迪利亚许多问题，得知男主人与恶魔有约定，让恶魔附身，因此男主人的脾气古怪。当他死后恶魔被迫离身，并被魔法封在了箱子里，但由于迪利亚的过失，封印被打开恶魔再次出现，并上了塔的身！可姆告之塔无法恢复原来面孔了以及重新封印恶魔的方法。听了可姆的话，迪利亚认识到事件的重要性。回到古董店，用在4楼取到的别针，与露安的十字架交换，这是把恶魔重新封印的重要道具之一（从此，迪利亚再也不用到街上去了）。

十字架到手后，回家发现麦克，并与他讲话。当麦克修好电话准备上车回家时塔突然出现，并杀死了他，塔象发疯一样攻击死去的麦克并疯狂的大笑，他已没有一点原来塔的面目，迪利亚万分惊恐。

第七章

本章开始游戏进入定时阶段，到这里根本没时间让你考虑，如果慢吞吞的话就会"Game over"。

这一章从迪利亚的卧室开始，她收拾着自己的衣物，看到桌上和塔的合影照片，心都碎了。站起身来回暗室，在房间里撒了一地的照片，捡起未看清楚，这些都是迪利亚的照片并且每一张都从脖子处撕烂了，迪利亚意识到自己处境十分危险。突然灯灭了，躲在角落的塔从后边袭击他，两人扭作一团，就在这紧要关头，迪利亚发现了清洁剂的瓶子，马上捡起喷向塔，当塔痛苦的捂着脸时，迅速逃离暗室。这时你也许会看到桌子上的书，但没时间去拿，记住它，过一会再取吧。

马上跑到三楼，躲在婴儿室，脚下会发现玻璃碎片，这是重要道具，一用来当作武器，这时塔也追了上来，马上用玻璃碎片去打他，不要慌，即使眼看被抓到，也可逃脱。

击退塔后，赶快回到暗室，取到桌上的魔法术书，顺利的话到此所有道具应该收集齐了，1."十字架"或"玫瑰念珠"；2."玻璃片"或"别针"；3."雪人"；4."魔术书"这样便可以去抓塔了，但若少一件就不会捉到他，还要再次逃跑。使用播音室的密道，在楼梯一定会被抓到，逃脱以后取回没有的道具是重要的，在取"圣物念珠"向地下室走去时，迪利亚不小心滑倒，并发现地板上的血，向上看到丁塞斯的尸体，不要多耽误时间，取到念珠回到剧场，看到一位白发老人坐在椅子上，迪利亚以为是哈利，并叫了几声，走过去，那人竟是套着哈利滴血的头发，发出狂笑的塔，这时迪利亚也现了脚边哈利的尸体，脑袋已被砸得稀巴烂，惊慌失措的迪利亚马上跑进更衣室，捡起掉在地上塔的衣服，并从口袋得到雪人藏进衣柜，当塔追上来要打开衣柜时，用挖棒用力刺他，然后逃跑。

但迪利亚还是被捉住了，并被塔绑在剧场的椅子上。当塔准备杀死迪利亚时，迪利亚拿出了雪人给他看，在塔愣神之际，迪利亚果断的打开椅子右边的机关，一把刀从上面落下，插进塔的背部，并一分两段，摇着塔的尸体迪利亚面临崩溃。

但战斗并未结束，附在塔身上的恶魔离开了塔，现出原形。这是一个上半身人，下半身蛇的怪物，迪利亚决定把它封印起来，赶快跑进秘，进入仪式殿堂，在电梯右边，穿过秘道时，路上有一个洞，跳不过去，但可以利用头顶上的水桶。过去后继续向下，但由于年代久远，无法打开，恶魔一步的靠近，在千钧一发之际，门突然打开，进去后把门关紧，一时间恶魔无法进来。

利用游标把祭坛移到屋子中间，一定要快，不然恶魔会破门而入，当然不能关了门闩。首先拿出魔法书放到祭坛上，打开魔法书，念动咒语，但若封住恶魔还要一件重要道具——"驱魔石"还没找到，在哪里呢？找到男主人的尸体，发现他手中的一块刻有装饰图案的五角形石头——"除魔石"，赶快放到魔法书上吧。

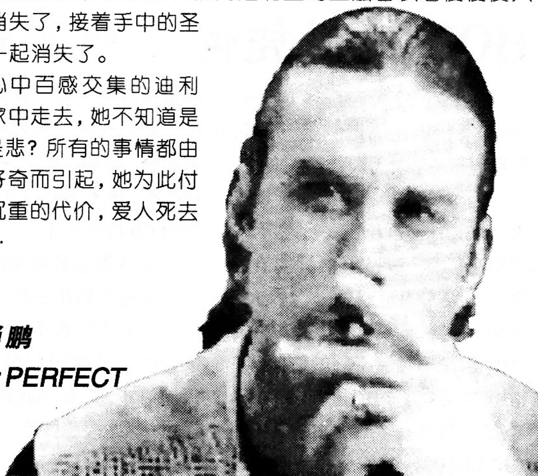
第二步要用迪利亚的血，拿出玻璃片或别针，把手腕弄破，把血滴在除魔石上，这时不可思议的秘光出现了，并慢慢化入魔法书里，这时仪式进程已有百分之八十，只差最后一点了，与恶魔决斗吧！

最后仪式，用圣物十字架或玫瑰念珠，一边晃动一边咏唱封魔的咒语。此时恶魔也打开门闩冲了进来，扑向迪利亚，不要怕，继续咏唱下去，意志坚定的迪利亚没有逃走，以必死的信念咏唱咒语，就在恶魔扑在迪利亚的一瞬间，咒语终于念完了恶魔倾刻间化为乌有。

这时一定要注意不能回头，一直到仪式完成，把恶魔封好为只。

同时魔法书的除魔石在同迪利亚的血融合以后慢慢侵入书中消失了，接着手中的圣物也一起消失了。

心中百感交集的迪利亚向家中走去，她不知道是喜？是悲？所有的事情都由自己好奇而引起，她为此付出了沉重的代价，爱人死去了……



文：肖鹏
责编：PERFECT

死亡之屋

街机枪机 它是至尊

至今仍在街机上大放异彩的 GUN 类 STG 自从宣布要移植到 SS 上之后，即引起了各方面的注目，由于街机实在是太优秀了，如何解决家用机的机能不足，自然成了首要问题！



SS　厂商:世嘉企业　类型:3D－STG
发售日:预定 98 年 3 月

颇具挑战性的移植作业，土星能否胜任？

责任编辑/天师

业界最知名、最强力的基板就是世嘉 MODEL2，这是毫无疑问的。在这块超级王牌基板上不知出现了多少街机史上的神话——令人惊异的同时，不得不佩服 SEGA™ 在 ARCADE 上表现出来的惊人天赋。就连业内超大知名度平面 STG 厂商 PSIKYO 彩京，也经世嘉紧急授权后在 MODEL2 上开发了一款三维直升机射击游戏，不知我国诸多彩京迷能否早日玩到？希望能够。

97 年是 MODEL2 的强弩之末时期，厂家在 MODEL3 成为主力的同时，对 2 已是性能透熟，而 HOD 就是在这种形势下，经过"活用了 2 的性能（即用其极限）"才制作出来的。要将这样的游戏忠实再现于家用机上，稍觉勉强。对于 HOD，大家不能期望会像当初"VR 战警"系列那样有 90% 的移植度。开发者坦言："完全移植真是非常困难。"SS 的 VR 战警都是经过相当的努力之后才有的结果（尽管那时 MODEL2 的性能还没有完全发挥），在此我们只能祈祷 HOD 的 SS 版，能够在 AM1（街机制作）和 AM2（SS 版协力）的共同"苦劳"下，以 SS 最大的表现力来制作。



▲这是街机高解析度画面，可见世嘉在人物形象设定上很有点功夫。今后新世代机，力争达到较高线数的输出，也应是努力方向之一。



千奇百怪



无奇不有



HOD 街机凭何大放异彩？

向每个敌人连射 5 枪——腕，击飞！头，击飞！足，击飞！腹，打穿！丧尸血肉飞溅，晃晃而倒。

相对于大家已熟悉的 VR 战警 2，HOD 呈现出的是完全不同的射击感觉——战栗。开创丧尸为主力敌人的游戏是天尊的 BIO 系列，世嘉把丧尸引入 GUN 类 STG，也获得意想不到的奇效，在 HOD 中经常出现的是突然袭击，紧张度良好。"THE HOUSE OF THE DEAD"，讲的是职业枪手去到满是丧尸的屋中营救一名研究员小姐的故事，游戏的整体氛围是阴暗、恐怖，流程特长，分歧路线不断，情节多变，因此，至今 SS 版的 CD 枚数未定。

HOD 最显著特色就是要对一个敌人连续射击三枪以上，因为你要知道丧尸是不怕子弹的，如果你的枪法比较出色另当别论，只需对准"死鬼"的脑袋扣动一下扳机，这是很重要的一点，敌人多时非得如此。

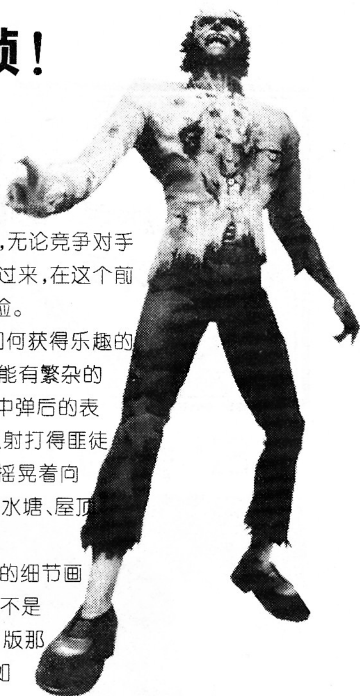
G，姓名不明，年龄不明，国籍不明的迷样人物。作为特殊工作人员，无感情起伏。世嘉企业在街机人物设定上总是与众不同，相当出色。

帅！





确保街机射击手感，确保秒间 60 帧！



又来了，请玩家不必嘲笑，更不必总和街机相比，尤其是那些带有 SEGA® 字样的街机——其实又何止 HOD 的土星版，多少 MODEL2 作品的土星版一直以来不都是强调"意重于形"吗？大概除了"DAYTONA USA"巡回版移植得还算是"形意并重"之外，其他的也真是难怪别人抨击了，同 PS 上铁拳 2 的移植度相比，的确令人不满。再多说几句：世嘉对 SS 的硬体特性似乎就没搞清过，没有过硬的硬件，低人一头的滋味可不好受。所以希望世嘉今后能对自家新主机给出一个明确的参数，无论竞争对手多么厉害，只要你能够拿出确确实实的 100 万个 POLYGON 来，能够明明白白地将 MODEL3 游戏移植过来，在这个前提下，如果能再拉拢一些实力派厂商，起码不致吃大亏。否则，再怎样宣传炒作，最终将不能接受考验。

由 AM1 研监修、AM2 研编程的 SS 版 HOD，在强调"尽量"接近 ARC 风貌的同时，对于此类射击如何获得乐趣的奥秘，他们都是极度了解的(当然最令人诧异的无疑还是 AM3 研"侏罗纪公园")。首先，射击游戏不能有繁杂的操作，最好是除了扣动扳机什么也不用管，其次是击中敌人后玩家能有什么感觉？HOD 最看重敌人中弹后的表现，混身上下都被打得千疮百孔，极为怪异的面庞，令人不寒而栗——与 VR COP2 那种用来福枪 3 点射打得匪徒身体腾空而起连转三圈比起来——HOD 的丧尸全都是离你 30～50 公分左右，拿着斧头、飞刀、电锯摇晃着向你扑来，所以敌人的外形都是特别巨大的，还有那些极为难缠的小型变种生物，从各种隐蔽的地点如水塘、屋顶上瞬间窜出，胡乱蹦跳，令玩家不知所措、无从下手，其紧迫感远非 VR 警察所能比拟。

街机以秒间 60 帧推进，土星将这点保留；街机好像并未动用光源计算，土星总算能缓一下；街机的细节画面尽善尽美，土星版的手感 100%、POLYGON 的数量尽量保证。至于土星版增加新版面和新要素，就不是主要问题了，没有人会注意那些小地方。只要能保证画面视觉效果良好，不出现像"LAST BRONX"SS 版那样的令人完全无法接受的花版，那么，HOD 可能就要成为家用机史上最劲最爆的 GUN 类 STG 了，就如同它的街机版一样。

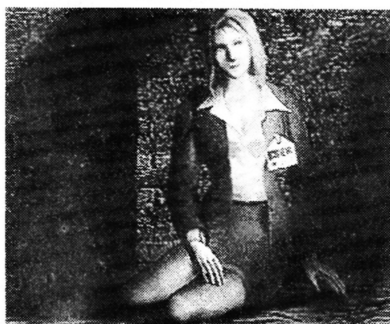


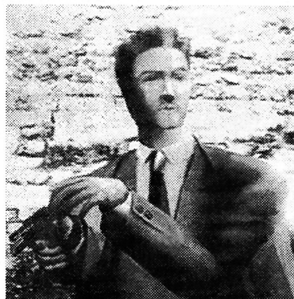




我怒铳之声，响彻鬼屋！

▶研究员小姐预定半年后和下面英俊的特工结婚，却被研究所长给囚禁。对未婚夫是个打击。





▶心爱的人被囚禁起来，就有了这个故事。作为主角的他还能否不露声色？

▶RELOAD！在街机上天师见到这样一种上子弹的方法：双手握枪，RELOAD 时用左手遮住枪口，再扣动扳机就行了，省得总向外打。必须要承认的是，枪类射击游戏是多少是有一些恐怖镜头出现的，HOD 街机版就有红血、绿血、蓝血之分，土星版统一为绿血。



千万不要一个人进入屋中…



◀请大家仔细看看这张图片。这是世嘉曾经研制的土星专用枪(未发售)，绝对够酷。但目前的游戏显然无法发挥其威力。如果将来能在家中玩到"侏罗纪公园"，那么这样的"武器"就比较适合了。

次世代天空

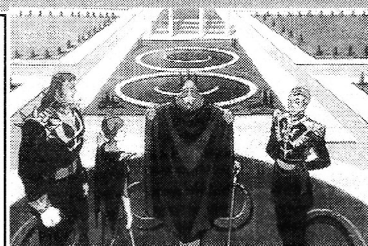
机动战士高达

～基连的野望～

喜高达者 非玩不可

1300万 VS.8500万。这就是吉翁军与连邦军的战斗员数量比例。今春土星超大作中的一款正统派SLG，万岱与土星软件制作集团携手的游戏。相信爱好机器人的朋友们见了游戏中那壮阔、怀旧的动画一定会感动不已的，这是机动战士系列，一年战争的代表。

SS　厂商：BANDAI/ESP　类型：SLG　发售日：98年4月9日



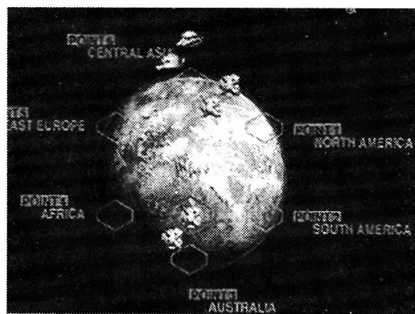
ESP参与制作！先行介绍游戏系统和登场的MS！



MS者，MOBILE SUIT也，泛指大型机器人。深获动画迷喜爱的"机动战士高达"，到目前为止，推出的游戏作品不计其数。今作"基连之野望"是以"一年战争"为舞台，玩家要成为吉翁军的基连总司令，或者是连邦军的雷比尔将军，指挥部队进行战斗。为了要在激战中获胜，必须确实掌握地球圈的战况，制定最佳的战略。当然在苛酷的战争中，最大受害者还应是人类自己本身……

▶动画中的战场中会有什么事件？

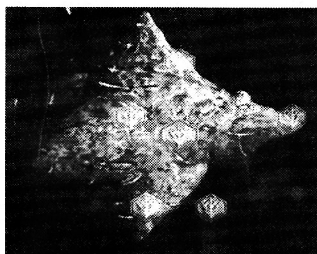
各种全新制作的动画将登场。虽然游戏中会出现欧迪沙、查普罗、索罗门等大家熟悉的舞台，不过依照展开方式和战况，或许还能看到吉翁军的战胜场景等在电视动画中所未发生过的剧情。当然，除了战斗场景之外，开发者也利用了CG制作序幕，这竟成了目前32位游戏的必要条件（N64却没有，原因大家都很清楚，N64的游戏画面就已经超过32位的CG了，它不需要这些东西）。



◀地球圈。在宇宙还有1～7号的移民场所，更有月面基地等战场。

将地球、外空间移民地、月面、人类圈完全卷入的残酷战争……

这就是索罗门要塞。



◀为了胜利，必须不断占领据点，其后应确保其安全，在防卫据点的基本方式上，是采取『驻守』的形式，越是重要据点，越要配置强力、精锐的防卫部队。

▶游戏的胜利之法有特别之处！

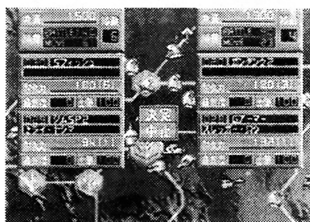
今作基本进行方式，是要不断占领据点，并调集资金、装备以扩充自己的实力，此类系统相信大家已很熟悉了。在各据点之间，可以运送各种物件，另外MS的生产，必须要在"重要据点"的地方才能进行，因此，夺取"重要据点"，及其数量，将会影响战斗结果。关于移民地点的生产能力有限，如从地球运送物质将会花费许多时间，有必要随时注意这些据点的情况。



◀这是显示两军在地球上的势力分布图，对据点位置和补给路线要熟悉。外太空的生产力有限，从地球运给它物质更是浪费了许多时间。原则就是要占领敌人的要塞。

▶确认一下游戏的基本流程吧！

今作采用回合制，并且依照"我方战略回合→行动回合→敌人战略回合→行动回合"的顺序，而打法则是"同时解决方式"，在行动回合中要决定准备打谁，并在回合结束时调整处理，由于这种方式会到下个回合才能了解战斗的结果，所以玩家在战斗的过程中将可体验到紧张刺激的气氛。



◀明明是名钢弹迷，但看到SLG就发生头痛，"简单操作模式"对此类玩家奏效。只须在这个模式下达最基本的指令，即"战略指令"（作战、预算、人事、研究、开发），共有五项。其他部分则会由CPU自行处理，轻轻松松。

必须掌握4种指令

战略指令——行动回合的基本指令，必须要观察实际的情况，制定全军的战略方式与行动。

作战：对查普罗等重要据点进行攻击，可提升军队的士气。
预算：依照分配方式，会有不同的研发技术或情报收集力。
人事：扩大指挥范围或再度整编部队，了解组织营运的复杂性。
研究：有基础、MS、MA 三个部门，等级提升后能开发新兵器。
开发：依照研究部门的提议开发新兵器，增加战斗力。

部队指令——对我方部队下达指示。自军部队将会展开行动，而玩家也能够回此体验战斗的乐趣。

移动：使部队移动。每种部队都有不同的移动范围与特性。
攻击：攻击敌人。有近距离与远距离战2种类型。
搜索：搜索周边敌人。了解敌人的机种之后，将能提升命中率。
发进：使搭载的部队行动，如前进时母舰被击沉则会全军覆灭。

据点指令——能在自军据点使用的指令，共有3个项目。由于MS只能在重要据点生产，因此要考虑防卫能力。

生产力：生产已经被开发出来的MS、MA并组成部队。
强化：提升据点的守备力。虽然需要资金，但能避免被敌人夺走。
运送：将物质运送到同伴的据点，也能从地球据点送到宇宙来。

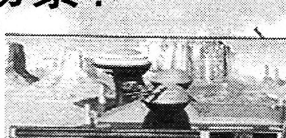
特殊指令——使用各种特别能力的指令。其中有米诺夫斯基粒子等，独特的攻击手段。

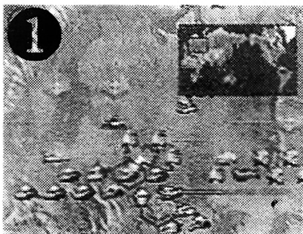
散布：散布米氏粒子使视线恶化。能降低射击命中率与索敌率。
武装：能够依照战况，适时变换各种武器。
感知：具有新人类能力的士兵，可以利用来测知到周围的敌人。
分解：使1种兵器分离，并利用各种能力进行战斗。
变形：使机体变形，并有完全不同的攻击威力。
扰乱膜：利用光束乱膜，使光束兵器失效，要灵活运用。

请注意开发者精心制作的战斗场景！

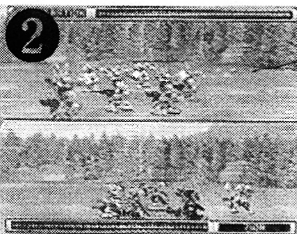
游戏重点的战斗场景，特别是各机体的战斗方法，无论是射击战斗，格斗战斗，都有十分生动的画面视觉效果。除了精致的画面外，游戏中还会出现大家熟悉的各种钢弹，当然玩家须细心制定战略来打击一下对手。“基连的野望”做出的种种改良，内含开发者之巨大心力，所以高达迷必将有全新体验！再忍耐一下！







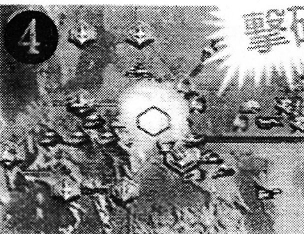
▼在我方行动回合中决定攻击的对手。红线代表攻击对象。



▼长距射击战后准备白刃战。

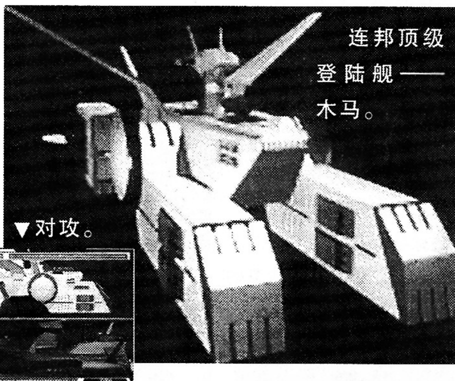


▼斩劈对手，失败后必遭反击。



▼击倒敌人会有提示。而接下来即将进入敌方攻击回合。

不用怀疑，搭载MS的母舰，就是舰队主力的大型战斗舰！



连邦顶级登陆舰——木马。

▼对攻。

首先要展开V作战

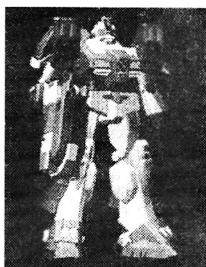
以连邦军进行游戏时，展开V作战将会是必要的条件。事实上连邦军如果没有加入这个作战，就无法得到MS，只有沙拉米斯或马萨兰的舰艇群。参加“V作战”并在战斗结束之后，连邦军可开发吉姆、钢加农、钢坦克、原型钢弹、可亚战机等各种兵器。这时就能与吉翁军展开激烈的MS战斗。还有游戏进行到后半阶段，将会出现搭载“EXAM”的MS，并使战况更为激烈。多样化的机种，必将使游戏更富趣味。

钢弹虽威力强大，但造价较高，还是应以吉姆为主，吉姆G是相当不错的。

可亚战机→钢坦克→钢加农→钢弹→原型G→吉姆（轻型装甲吉姆、加农型吉姆、狙击型吉姆都是装甲薄弱的类型）→吉姆司令G→吉姆司令GS。这就是发展范例。

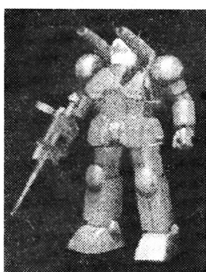
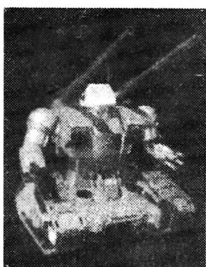
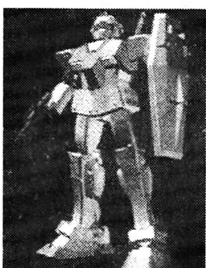
★关于航空母舰：

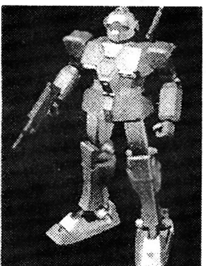
在战斗中除了MS之外，也要善加利用各种舰艇。在使用方式上，不仅有MS部队的母舰，还会进行舰队之间的战斗。虽然舰艇的机动力不及MS，但在“一年战争”中，能够时代因为能够使用MEGA料子炮等强力兵器的MS并不多，所以要考虑各种战术展开攻击，这时舰艇也会成为战场 主力部队。本作中能够开发白色基地，克沃坦、穆塞等大型战舰，或是各种中小型的补给舰，由于舰艇的防御力比较的差，所以要避免和MS直接交火。基本上舰艇的任务不以攻击为主，而是以物质补给、耐久的回复以及进行掩护射击为优先，这才是聪明的作法。




连邦

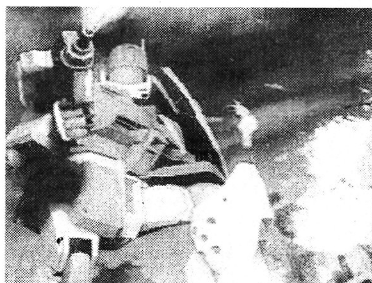
具有潜在实力的巨大国家，以大量物质弥补技术不足的缺点！



虽然MS的开发技术不及吉翁军，但连邦军展开“V作战”之后，就推动了MS量产的计划，军队的主力机种是吉姆与波尔，而采用的是以数量来弥补技术的不足之战术。

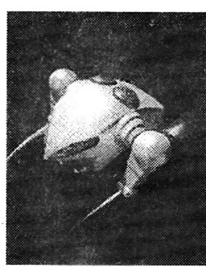
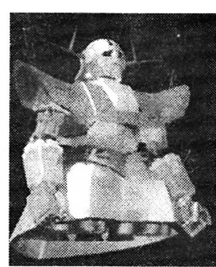
连邦军的开发重点，是要进行吉姆的改良与强化。在预定登场的机体方面，共有“狙击型吉姆”、“吉姆水中型”、“吉姆司令宇宙战规格”等各种种类。当然游戏中也能开发钢弹，玩家可根据情况制作“陆战型”、“磁石涂装规格”等多种机体。（连邦战斗群）



▲卡吉马连邦、吉翁军等等一系列超有名的战士，其所操纵的各种机体，也悉数登场。在这回的游戏中，玩家将可充分体验“一年战争”的乐趣——每一位角色与专用机体，都有生动、自然的精彩演出，相信不会让您失望。

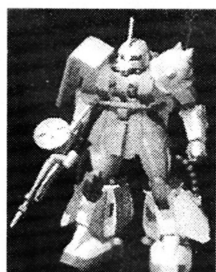
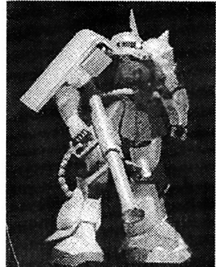
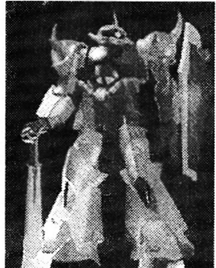
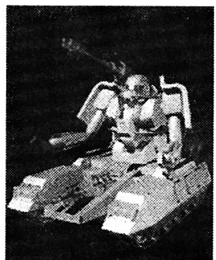
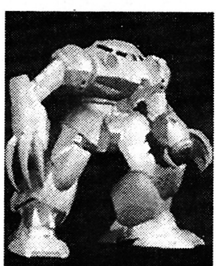
●连邦军的据点： 首先要记住该军据点少于吉翁。在游戏开始时，连邦军的军事势力略逊于吉翁军。不过在游戏的故事中，连邦军也会靛淅提升实力，并成为胶着状态，然后发动“V作战”一举逆转形势。连邦军要要利用地球丰富的资源量产兵器，并以这种方式弥补技术不足的缺点，其后与吉翁军展开最后的对决。下面提出三个比较重要的据点——

1 鲁那·兹。重要据点，能够生产兵器。
2 贝鲁法斯特。爱尔兰的都市，产兵器。
3 查普罗。南美亚马逊河兵器基地。

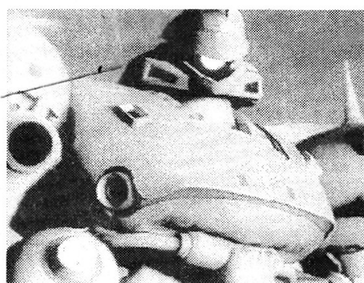
吉翁

有高度研发能力的新型机体，并以少数精锐部队开创新时代！

吉翁军研制出高性能的MS－05查克（注：吉翁原始机体），并以先进战术进行攻击，虽然有高度的科学力与优秀人才，但外空间移民地资源不足，为了突破困境，必须确保地球上的据点。

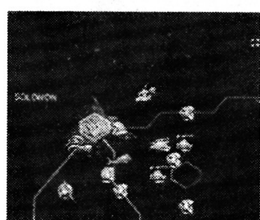
（吉翁的战斗群）查克可说是MA的原始机体，而且根据特性，有“沙漠战强化型”、“长距支援型”、“水中型”等各种类型。另外，还开发出操纵者专用的特殊查克。由于吉翁军有相当高的技术力，因此也着手开发MA，并制作出艾尔梅斯、比克查姆等全新机体。



▲CG一派是SCE、NAMCO和史克威尔；纯游戏性一派的NINTENDO64，更有一套。

●吉翁军的据点： 吉翁军以极为优越的军事威力攻击地球。不过面对具有大量资源的连邦军，一直无法获得最后的胜利。这时要在连邦军调整反击态势之前，发动最猛烈的攻击。

1 亚·拜欧亚·克。基连防守。
2 欧迪沙。吉翁在地球最重要的资源采集区。
3 索罗门（下图）。由多兹尔中将防卫的宇宙要塞，隶属区域3防卫圈。



▶索罗门要塞在『钢弹0083』终盘崩坏。

责任编辑 小天天

次世代天空

武装雄狮 2

大作诞生 人气沸腾

经典回归。



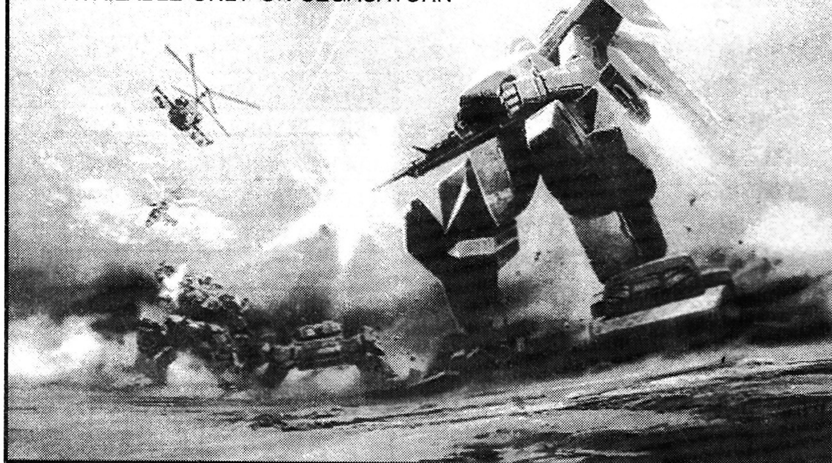
SS 厂商:GAME ARTS 类型:3D-STG
发售日:98年4月23日已完全确定!



小天天强烈建议用解码器欣赏前作那真正史上最强、最有艺术水准的三维动画。

白热之战

~ AVAILABLE ONLY ON SEGASATURN™ ~



HIGH - MACS2 与敌遭遇时的雄姿!

注意:本系列为世嘉土星专用游戏。制作目的在于,通过挑战硬件极限,阐明游戏性奥义,使"GUN GRIFFON"长久扎根于玩家心中。

以气氛厚重为最大特色的本系列,是在全三维空间内战斗的模拟仿真 STG,因游戏时的紧张感太过分,在此天师郑重建议大家在熟悉补给战术的运用下也不要长时间战斗,切忌一味野蛮攻关。

前作是这样表达的:SS 手柄八键全部安排功能,功能极为复杂,令人手忙脚乱;画面视窗明晰,一目了然;各种效果音之细致,恰似亲临现场,嘀嘀嘀的警报声令人窒息;所有物体均为全多边型,包括慢悠悠轰鸣着起飞的超巨大的 C-17 运输机,这反映出土星的综合性能是比较强大和令人感动的……

以上在今作中则要全部变换、强化。目前的开发工作好调高奏中!

★完全虚拟、高度紧张、操作麻烦、手感流畅★

编辑/"武装"小天天

在我国拥有顶峰人气度的超硬派游戏、土星主机的看家级绝伦巨作,其续篇将于前作发售两年之后,由业界真正最高水准游戏制作公司之一的游戏艺术(GAME ARTS)重向所有喜爱游戏的人们倾情奉献!天师深觉本系列是空前绝后的,是可以笑傲江湖的,就是因为它有真功夫。能够使土星玩家倍感自豪的游戏不少,而"翼狮",正和"翼龙"、"骨头"、"街"(请注意)、"御意见"一般,同属重磅炸弹级原创作品,极大地发挥着土星的威力,很好地满足了我国广大土星玩家对游戏性的苛酷要求。

鉴于资料比较不足,下期必进行续报!如果有可能,希望大家从前作开始练起(标题"PRESS START"时,先输入 BBBC,再按开始键,则主炮无限且可连发。至于内涵深刻的结束 CG,虽也有秘技,还请自行打出)。想体会游戏特别是非文字类游戏的真味,光说不练?不行!好在我国的玩家是不会随波逐流的,对游戏是有着"自己独特的一套"的……(像读者对"洋葱头历险记"的创意,就令人很有启发)



令玩家怀念的旷世名作

GUNGRIFFON II

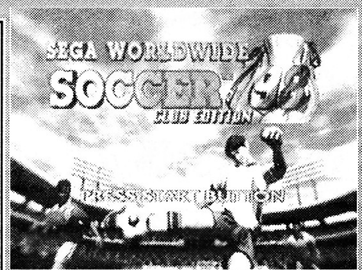
发稿前超新急报!3可能在世嘉新机发售!!!

世嘉 98 世界杯足球

足球游戏别有情趣

小天天对足球游戏虽然特别喜爱，但确实是水平有限，在街机厅中与别人对攻 SEGA“VR STRIKER 2”，被打得大比分失败而下不来台。哼！那是因本人不熟悉操作嘛……只好回来在家用机上找找感觉啦！

SS　厂商:SEGA SPORTS　类型:SPG
发售日:97 年末欧版,3 月 5 日日版



继高人气度的 V GOAL’96(97)以来，玩家对这款新游戏能否满意？

责任编辑/小天天

要说到足球游戏的制作，出名的一个是 KONAMI，那另一个不需问也就是 SEGA 了。前者在任天堂超世代军团是很卖力的，推出一个接一个的足球等体育游戏，特别是新近的 J 联 3 代，虽然同前几作一样用的是 64M 容量，但赢得的口碑却是出乎意料的好。笔者是无有痛打高贵的 N64 之福，从画面来看，64 位机对 POLYGON 的控制真是干净至极，的确令我等只知赞美水平非常有限的 32 位机游戏画面的“行家”们大跌眼镜，“连镜片都找不到了”。

无论读者朋友是否爱打街机，只要您曾经见过 MODEL3 的画面，想必也就不至过于羡慕家用机的画面了，我们始终把游戏性放在首位，因此，GB、MD 才会如此受到我国玩家欢迎，这也是完全合情合理的。

由于从严格的角度来讲，32 位家用机根本就不具备制作多边型人物足球游戏的能力，因此，同 SFC 上倍受玩家欢迎的足球比起来，土星或 PS 仅仅是把球场给三维化罢了，其实就是这么简单。想打三维球员的 SOC？找 N64 去！想打表情细致的 SOC？找 MODEL3 去！

都没有？只能凑合了，在土星或 PS 上找找感觉吧！那么再说说 KONAMI 和 SEGA，反正都不错。不过，这个世嘉企业总是喜欢把中国队给包含到游戏中来，倒是令我们多少感到亲切一些，同时我们希望国家队能够早日冲出亚洲，走向世界，打到世界杯 16 强中去！

进攻时

射地滚球	按住 A 不放
射门	A
传中	C
高球	方向键＋CC
长传	方向键＋B
传地滚球	方向键＋C
假动作	上或下两次
冲前	前两次或方向键＋L
队友走近接应	Y
后方上前助攻	Z
改变控球队员	R
互相传球	R＋B
脚后跟挑球	下上＋B
头槌	当球快着地时 B

防守时

撞	方向键＋B
铲	方向键＋A
队友近敌抢球	Y
造越位	Z
人盯人战术	Y＋Z

操纵守门员时

控制守门员	Y 键
用手传球给球员	方向键＋B
用脚长传	方向键＋C

守门员扑点球时

方向键左或右＋	A 或 B

游戏模式

FRIENDLY MATCH	友谊赛
WORLDWIDE CUP	世界杯
CUP TOURNAMENT	锦标赛
PENALTY SHOOT OUT	射点球
CLUB EXHIBITION	球会表现赛
CLUB LEAGUE	俱乐部联赛
PLAYER EDIT	编排球员
OPTION	设定

罚角球

方向键＋A	低快地向球门飞去
方向键＋B	传给接近的球员
方向键＋C	打弧线香蕉球入网

任意球

方向键＋B	传给接近球员
方向键＋C	大脚踢向前场

界外球

方向键＋B	轻抛出去
方向键＋C	大力抛出去

守门员球门球

方向键＋B	传给接近球员
方向键＋C	大脚踢向前场

罚点球

方向键左或右＋A	大脚抽射
方向键左或右＋B	射地滚球

责任编辑/小天天

近期世嘉土星上的体育类游戏大绍介！！

'98VR冬季奥运会

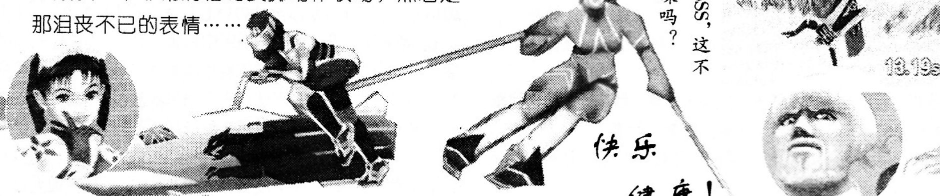
凡是打过世嘉 ST－V 基板移植的前作“十项全能”的朋友，对此类游戏就会有一定的想法——它究竟是想让玩家干些什么？难道光是像机械人一般的狂按键不止吗？确实是这样，本系列游戏就是要让大家尝尝按键时的快感。当然这在一个人玩时难免有些无聊，但是一旦两人同时游戏，那感觉可就又是一个样了。前作的一个好处是能够令竞赛的双方哈哈大笑，为什么呢？许多项目如铅球吧，像中国的那个女选手，想投出个好成绩可不容易哟，加上操作者不熟悉规则，旁边的对手又在嘲笑，结果肯定是中国姑娘以一个非常滑稽的投掷动作收场，然后是那沮丧不已的表情……

街机上共有八种冬季赛事，SS 版又追加了三种，比较令人满意的，这些可都是长野的正式项目，绝对好玩。街机上只有两个键，A 和 B（一个负责加速，另一个就是作动作了），那么 SS 上也不例外，同样是连打系，有些项目还不用按方向键呢！（2月5日售）

正因为是世嘉出品，给人以极大的信心，这一点是没什么可值得怀疑的，问问谁敢说带有 SEGA 商标的街机不好玩？六分插对应，四人同乐 OK。

▶打了SSS，这不小菜一碟吗？

本作推荐度满分！



快乐健康！

实况J联盟足球

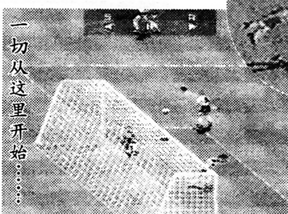
KCE 的足球游戏。那么 KONAMI 的 SOC 历史呢？第一部是“实况足球”，由于有着崭新的设计方式，所以立刻获得极大的好评；94年发表了“实况足球 PERFECT ELEVEN”，是人人都打，在中学生之中是愈演愈烈，两个人对抗时是很激烈的。

“实况”系列的操作方法简单，动作自然流畅，因此玩家在游戏时常会不自觉地高声叫喊，于是就达到游戏最高气氛。

在这之后，KCE 在又在 PS、N64 上推出多部新作，而今作则是本系列的第 7 作（不含 3 国语言转播的“世界足球 97”）。

由于前不久 N64 版以完美的游戏品质获得了前所未有的超高评价，本 SS 版是最新作，也就成为玩家的注意焦点。

今作模式众多，有 7 种。其中较受瞩目的是“制作”模式，可由玩家自行设计球队或球员，球队名称可自定。在此想强调的是对选手资料的说明和动作键的效果。



一切从这里开始……

▲忘了 SFC 版意味着“背叛”。

●选手资料的说明

SPE	速度
STA	体力
DRI	带球
KIC	脚力
CRV	弧线球
DEC	决定力
POW	威力
JMP	跳跃
DEP	守备力
AVE	平均

●设计一个动作键想干啥？

这是很重要的。只要按下这个键，将会根据情况轻易使用各种华丽的技法。例如在持球状态下按动作键，就可使用假动作，而在踢球时连续按两次则能进行跳跃，所以在简单的操作中，就能使用高度的技巧。

如果在防御态，也能按该键与同伴协力阻挡对手的攻击，而且玩家可看到各种情形的动作。因此要想在比赛中获胜时，非得利用这个“动作键”不可。（1月29日售）

体育类游戏轻松、欢笑，别有一番情趣！选择喜爱的！

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

MD 终极真人快打 3 FP 4

乱舞技:"终极真人快打 3"中每个人都加了一种技巧——BRUTALITY(乱舞技)。此技是使用条件是在出现"FINISH"字样时,近身输入指令即可,各角色指令如下:

KANO:高拳·低拳·防·低拳·高拳·防·高脚·低脚·防·高脚·低脚

SONYA:高拳·低脚·防·高拳·低脚·防·高拳·低拳·防·高脚·低脚

JAX:高拳·高拳·高拳·防·低拳·高拳·高拳·高拳·防·低拳·高拳

NIGHTWOLF:高拳·高拳·高脚·低脚·低脚·防·防·低拳·低拳·高拳·高脚

SUB—ZERO:高拳·低脚·高脚·低拳·高拳·高脚·高脚·高拳·高拳·低拳·高拳

STRYKER:高拳·低拳·高脚·低脚·高拳·低拳·低脚·高脚·高拳·低脚·低脚

SINDEL:高拳·防·低脚·防·低脚·高脚·防·高脚·低脚·防·低拳

KUNGLAO:高拳·低拳·低脚·高脚·防·高拳·低拳·低脚·高脚·防·高拳

KABAL:高拳·防·低脚·低脚·低脚·高脚·低拳·低拳·低拳·高拳·低拳

SHANG TSUNG:高拳·防·防·防·低脚·高拳·低拳·低拳·防·防·防

LIU KANG:高拳·低拳·高拳·防·低脚·高脚·低脚·高脚·低拳·低拳·高拳

SEKTOR:高拳·高拳·防·防·高脚·高脚·低脚·低脚·低拳·低拳·高拳

CYRAX:高拳·高脚·高拳·高脚·高脚·高拳·高脚·高拳·高脚·低脚·低拳

SMOKE:高拳·低脚·低脚·高脚·防·防·低拳·低拳·高拳·防·防

TITANA:高拳·高拳·防·高脚·防·低脚·防·低拳·防·高拳·防

MILEENA:高拳·低拳·低拳·高拳·防·高脚·低脚·高脚·防·高拳·低拳

JADE:高拳·低脚·高拳·低拳·高脚·高脚·低脚·防·防·高拳·高脚

SCORPION:高拳·高拳·防·高脚·高脚·低脚·高脚·高拳·高拳·低拳·高拳

REPTILE:高拳·防·高脚·高脚·防·高拳·低拳·低脚·低脚·防·低拳

ERMAC:高拳·高拳·低拳·防·高脚·低脚·防·高拳·低拳·低脚·高脚

SUB—ZERO(忍者装):高拳·低拳·高拳·防·低脚·高脚·高脚·高脚·低拳·高拳·低拳

RAIN:高拳·高拳·防·低脚·高脚·防·低脚·高脚·防·高拳·低拳

NOOB SAIBOT:高拳·低脚·低拳·防·低脚·高脚·高拳·低拳·防·低脚·高脚

沈阳 孙永

MD 真人快打 3 FP 6

有趣的现象:先选用机器人赛拉克斯作主角,在第三局打倒对手出现 FINISH HIM(HER)字样时,迅速使出远身炸弹(按住低脚·→→·高脚),再赶紧输入展示仁慈(远身按住跑↓↓放开跑)会出现敌人在被炸上天空时救活,掉在地上时又死了。

贵州都匀 KOF—SHIP 王舰

GB 塞尔达传说 FP 5

特殊武器的追加:主角拥有火药、炸弹和弓箭三种特殊武器。一开始火药只有 20 发,炸弹和弓箭只有 30 发;但到后期,主角到(3,6)处,搬开石头,走进秘道可将火药加至 40 发,到(9,15)处可将炸弹加至 60 发,到(5,11)处可将弓箭加至 60 发。

超强攻击:将弓箭调在左手(B)控制,右手(A)装盾,在攻击时 A、B 同时按下,射出的箭具有超强的攻击力,且力量随盾的 LV 而上升,以至两箭就可以干掉中 BOSS。

广州 兢兢业业的玩家 邓汝辉

马语:兢兢业业"工作、学习"的玩家?兢兢业业"打游戏"的玩家?兢兢业业"投秘技"的玩家?

GB 妖怪口袋 FP 3

怪兽变身大法:使怪兽变身是完成怪兽图鉴的重要途径,方法共有三种:①练级法:该法可使 60%以上的怪兽变身,是最基本的变身方法,但缺点是比较费时,这就要求玩友们要有耐性,毕竟怪兽图鉴不是一下子就可以完成的。练级建议去最终 BOSS 处练,既能得大量经验值又能得大量金钱。②使用道具法:在游戏中,月之石(**つきのいし**)是一种能使某些怪兽立刻变身的特殊道具,须在迷宫中搜寻才能找到,而在商店中是绝对买不到的(笔者只找到 5 颗)。经实践,该石可使**ピッピ**、**プリン**、**ニドリーナ**和**ニドリー**)变身成为**ピクシー**、**プクリン**、**ニドクイン**及**ニドキング**。类似的石还有炎之石(**ほのおのいし**)、雷之石(**かみなりのいし**)、水之石(**みずのいし**)、叶之石(**リーフのいし**)等 4 种。这 4 种石在商店中有售,针对不同属性的怪兽使用对应的石可使之立即变身。例如水属性的怪兽**ニョロゾ**,使用水之石可变身成为**ニョロボン**。③通讯对战法:首先必须进入通讯对战的状态,然后到 POKE 屋处选择"**トレードセンター**"的指令进行怪兽交换,只要将怪兽**ユンゲラー**、**ゴーリキー**、**ゴローン**和**ゴースト**从一方机内移至另一方,它们就会变身成为**フーディン**、**カイリキー**、**ゴローニャ**及**ゲンガー**。相信很多玩友都无法找到这 4 个怪兽来完成图鉴吧(100%完成图鉴后可以看到一幅评价你成绩的海报)。

广西合浦 已 100%完成怪兽图鉴的マスター 曾宪洋

马语:噢,老朋友啦!所以你开动脑筋钻研的风马禁语症病因居然……居然一条都没猜对!不过没关系,继续努力吧!我指的是投稿而不是瞎猜。但要注意日文平假名与片假名写法的区别。

GB 第二次超级机械人大战 G FP 7

真正获得エルメス机甲法:在第七话"光之宇宙"中虽说可说得**ララア**得到她的机甲**エルメス**,但到了下一话前她便会不辞而别,以后便再也看不见她了。固依笔者之见干脆结果她,有"铁"又有经验值,不亏!在第 10 话**マンオネット・フオウ**前将甲儿与**さやか**、**カミーユ**与**ウッン**的座机互换,如果成功,那么在第 15 话结束后会有一架无人驾驶的**エルメス**机甲出现。

获得敌战机ゾロアット法:此法很简单,如战机互换成功,**エルメス**机甲出现,那么在第 17 话结束后便会有一架与敌机无异的**ゾロアット**机甲出现。

笔者按:第九话隐藏版还是不进入合算,**ドモン**和**デユーク**以及**ボス**只不过提前 1 话进入我军而已。且不进入隐藏版的第九话"铁"特多,由甲儿说得的**ミネルバメ**机甲好比是甲儿的复制品。再说说得的**メカ**胡蝶鬼是一个回避力超强、攻击力超弱的角色,不如换"铁"算了。注意此关右上角的敌将千万不要去碰他,因为他的 HP 值很高,且攻击他一下,他便会带领全军撤退,所以最好先全灭敌将士后再去攻击他。这样过了几话后会出现一架既可补 HP 又可补 EN 残强的空中机甲**ホワイトアーク**由**トマーツュ**驾驶加入我军,真是好处多多!

又笔者按:玩家最好前几话中把甲儿和**ミネルバメ**的光子力武器的攻击力加至顶点,这时的攻击力比绝招相差无几,而绝招耗 EN50 点,而光子力只耗 5EN,且海陆空宇俱 A,相比之下,明白了吧!?三合一流龙马的耗 10EN 的**ゲッタービーム**武器也可改造。

浙江杭州 张南

FC 魔神英雄传·外传 FP 6

隐藏的攻防具:当打败"**ヘルユゴター**"这种敌人后,有可能得

到武器“ラッキーリード”。这把宝剑的特点在于打倒敌人后，除开应得金钱外，还会额外多得一些钱，这把剑用来赚钱很合适。打败“マッドガユ”这种敌人后，有可能会得到一把攻击力较高的剑“のるいのつるぎ”。打败“ボーユパピー”这种敌人后，有可能得到盾“ペルセウスのたて”。此盾防御力极高，并能大量提高盔甲强度。

隐藏的宝物：在第五层山界（沙漠）的东北角有三块紧贴着的石头。当用力量爆发（バクー）魔法把它们向后推，在中央可得“まきもの”。在うつくしむら村庄中的石头也可用バクー魔法推开……

贵州沿河　李舒

FC　最终幻想Ⅲ　FP 5

谜之防具：在总 BOSS 的水晶塔中，有时会碰上一种龙形怪物イエロードラゴン。打败它有可能得到オニオンアーマー（盔甲），防御高过水晶装备3倍。并可迅速提高魔防。但只有最初级职业（用小刀的那种）才能装备。（忍者也不行），笔者后来又于同种怪物身上打得一个同系列的盾，也是只有最初职业才能装备。

得到世界地图：当你乘陆行鸟绕世界（指倒锥形小岛）一周后。来到大沙漠以西的こだいびとのむら村，和草丛中的一个男孩对话，即可得到一个世界地图的道具。

得到忍者镖：来到与小人国隔海相望的ギサール村（有许多羊）。进入买钥匙的店中，在门口处有一处通道，可得一枚忍者镖。

交换道具：在第一个村庄ウル村，在村长门口（与宿屋相对）有一个站着不动的老人。给他一个恢复剂ポーション，他会给你一个解沉默的道具（100G 换 150G，这老头真会赚）。

得到黑暗剑：用大飞艇来到魔剑士居住的村庄，通过森林的道路进入瀑布。与一位老人战斗，胜利后老人会送你一把黑暗剑。（村庄位于こだいせき洞穴以南，サロニア　じょう城西南方）

治病的好处：在カナーン村居住着替你造飞艇的老人（在左上角）。他的妻子卧病在床，如给她一个 HP、MP 全恢复的圣灵药，就会治好她的病。再与老人对话，他会让开一条道，调查墙上腊烛，就会出现一条秘道，内有许多宝箱。

贵州沿河　李舒

PS　兰古瑞萨Ⅱ　FP 5

隐藏剧情 2：在剧情 8“空のかけ桥”，让主角站在（11，17）处，过版后即可进入?2 剧情（座标以左上角为原点，下同）。

隐藏剧情 3：在剧情 8“ゴーアヘッド”（加入帝国的情节）按进入?2 的方法进入。

贵州沿河　号称エルウイン的 李舒

PS　前线任务 2　FP 6

隐藏关：①在 MISSION 13 时当 Sarib－ash 提出找他过去的旧部下后去地下仓库；在地下仓库里，管理员会告之，刚才有一个人买过 WAP，然后去酒吧便会遇见此人，原来他是反抗革命军的人的头目。为了帮助他们逃离此地，摆脱革命军的追捕，大家又要大干一场了（注，本关不加任务经验值与金钱，属于义务劳动）。②在 MISSION 23 三次到达广场，这时会有一位邮差把一封信交给 ROCKY，这样在 MISSION 25 时，ROCKY 会再一次收到一封信原来这两封信均为 ROCKY 过去的好友 GRENY 写的，他在临终前说他是 CROW 所害死，于是大家便决定为 GRENY 复仇。

上海　勇彬

PS　前线任务 2　FP 6

得到强力机甲：①第一关结束后立即进入 NETWORK（输入 SCHNECKE）—（输入 SN）此时出现问答时间，只要在五秒钟之内输入 GERMANY 就可得到一强力机甲，总 HP 近 900。如五秒内输入失败可重新再进入 NETWORK。②在 6 月 22 日进入 OCUF 网络输入（SAKATA），得到资料后存 CHECKCODE 部分输入 OCIUPY 就会得到一封 E－MAIL，之后在 6 月 24 日到酒吧等人，以后就会得到另一个强力机甲、HP 近 2000。

特殊技能组合：

近身格斗：First＋Strike＋Critical＋Best Position

近身攻击：First＋Strike（Lucky、Feint、Critical、High Speed）＋Hit 8 Away＋Best Position

远程攻击：All or Nothing＋Strike＋Lucky（Back attack）＋Best Position（Critical）

防御、回避：Find out＋First Defease＋Escape

广西南宁　龚乙倍

马语：你的稿子虽然很好，但你为什么不先询问一下编辑部是否需要呢？攻略是不能再登了，将你的秘技登在此处吧！下次写秘技要注意写得详细一些，比如关于最强武器于何处获得之类的。欢迎你投“前线任务·抉择”的攻略稿件。

PS　恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲　FP 5

“空间”魔法：在使出魔法“空间”后，按住“上”火焰就会变成陨星，威力十分强大。由于陨星不会因攻击敌人而消失，且为加速前进。所以，空间到离敌人很近时，近似于静止的陨星会对敌人造成连续伤害，威力绝对超过吸血魔法。用这种方法对付玫瑰女妖是很有效的。

在空间后立刻按住“斜下”，阿尔卡德就不会放出火焰而立刻蹲下。可灵活用于逃跑或偷袭。

吉林长春　翟默

PS　血腥咆哮　FP 4

各角色兽化后的连续技：YUGO：↓·↓＋B 令对手浮空，PP·→＋P·↘＋P·↘＋P 令对手再次浮空，PPP·↓↘→＋B

GADO：↓↙←＋B 令对手浮空，KK·→＋KKK，CANCEL↓↙←＋B 令对手再次浮空，PP·→＋P，CANCEL↓↘→＋B

BAKURYU：↓↙←＋B 令对手浮空，PPPP·→＋P 令对手再次浮空，→＋BBBBB，CANCEL↓↙←＋B 令对手再次浮空，↓↘→＋P

MITSUKO：↙＋PP 令对手浮空，PPPP，CANCEL↓↘→＋B

LONG：↓↓＋K 令对手浮空，PPPPB，CANCEL↓↘→＋B

FOX：↓↓＋P 令对手浮空，PPBB，CANCEL↓↘→＋B

ALICE：→→＋B 令对手浮空，PPP·→＋P·BBB·→＋B，CANCEL↓↘→＋P

CREG：↑＋B 令对手浮空，空中 BB，CANCEL↓↙←＋B，前冲到对手身边，待其落地反弹时再次输入 BB·CANCEL↓↙←＋B，……能反复追打对手作无限连击。

上海　王潇

PS　最终幻想·战略版　FP 4

特技オートポーションの巧用：アイテム士职业中的オートポーション特技可令角色 HP 受伤后自动使用回复道具，如果战前将小量 HP 回复的道具卖光，战时角色受伤时便会用中量 HP 回复道具。同理，若中量 HP 回复道具也处理完后角色便会使用回复大量 HP（150）的道具，很实用。

シーフ偷盗机率的提高：シーフ通常偷盗装备的成功机率不高，但如果事先封住偷盗目标的行动，有可能的话再使其睡眠或混乱，这样便可使偷盗成功机率提高许多。

第一回合敌全灭法：此方法威力极大，而且主角一人即可完成，首先主角必须掌握算术士中的“CT”与“3”的特技（用上一个方法能很快达到），之后再转职回黑魔导士（此职业魔法攻击力最强），提升 FAITH 最少到 80 以上。通过加装道具将主角 Speed 加至 12（这点很关键），在此基础上再尽量装备提高魔法攻击力的道具，尽量提至 20 以上；最后再装上算术技能和魔法攻击力 UP 的特技。开战后主角在绝大多情况下速度最快，9 回合后便由他最先行动，这时除主角本身 CT 值 100 外，其它人经 9 回合后 CT 值一定是 9 的倍数也就是 3 的倍数，这样主角通过 CT、3 的计算魔法能达到除主角外的每一个人；选用“ホーリー”魔法可以扣每人 450～800HP（フレア也很强，但成功率不如ホーリー，且受气候影响），这样在除打 BOSS 等少数几局外，主角都可在第一回合将所有敌人全灭（我方其余队员可不出场或穿吸收圣属性的道具）。

南京　徐幸毅

PS　太空战士Ⅶ　FP 3

速养陆行鸟法：传闻陆行鸟如何难养，我看不然。依下面方法，从捕捉陆行鸟至黄金陆行鸟，四小时足矣。



在60级左右时，在火箭村附近和东南方大陆把奔跑的（移入时可看）陆行鸟公母各抓两只养着。到70级左右，完成了所有情节后（老怪未打），包括在太空洞最下部建立记忆点，每个人的究极武器，究极必杀（未必要都学会，取得即可），全部召唤兽，反正能得的都得等。再去雪地边缘打两只红龙得两个Carob NUT（两个足矣，此法必成功）；回陆行鸟牧场，使两对陆行鸟交配，并喂以上述的实，必然弄出一只山，一只川，且正好是一公一母！后面养黑鸟和金鸟就不用说了吧！

注意，陆行鸟仙人处要去，不能说我知道了方法就不用去了，不去的话，有可能导致失败！其实这个道理和挖五番街之钥一样，如果你不去和五番街入口处和一个黑衣人对话，任凭你在杂志指明处（其实不只一处有）狂轰乱炸也是找不到，对话以后，不出三回定能找到。

上海 PS刚买一个月却想象烧疯牛一样将风马烧死的 郑伟杰

马语：买PS跟烧我有联系吗？如果答案是肯定的话，风马上街岂不是人人都要烧？国内倒还罢了，两千多万国际友人风马怎能对付得了？何况我的PS也是刚买了一个月……

SS 格兰蒂亚 FP 6

MP值迅速上升法：此法不需要战斗既可提升MP值，用**マナエッグ**在**ニマーパーレ**の街中，换得魔法**クロマ**（恢复少许HP）后，来到**ドム**遗迹入口处，入口处两边各有三个石像头，站到左边最后1个石像头处（由外往里数），石像头会攻击主角。这时，主角HP下降，最低降到1，然后用加工魔法恢复主角等人的HP，这时**クロマ**经验值会上升，当超过100时，MP值会上升，若主角等人的MP用完时，来到记忆点处回复一下，继续让石像头攻击。这样反复操作，即可不通过战斗也会提升MP值。

注：1.MP值与武器熟练度分别提升，即用武器战斗只提升武器熟练度，用攻击魔法攻击只提升MP值。

2.1个**マナエッグ**换一种魔法。共有8种魔法，4种基础魔法，4种复合魔法，其实，每位主角学什么4种基础魔法，通过战斗（用魔法攻击）提升魔法等级，即可悟得复合魔法。

3.每位人物可使用几种不同的武器，如杰斯汀（主角）可使大剑、斧、狼牙棒三种武器，因此要求玩家不能光使一种武器，而每一种武器都有特殊技，应全面提升武器等级。

山东淄博 耿敏

SS 光明力量Ⅲ·王都的巨神 FP 5

关于本片最后一战的两则：①在进入王都前，可在兵营里将在后备中的鹰将军**フインデング**与前列中的一员大将（强手）交换，将他换入后备，随后还可去酒店中请到四名佣兵加入后备。这样，在最后一战中就会多出五名战士参加第二队，因为鹰将军**フインデング**就算在前列，但开战后，仍会加入二队。②在二队打开水坝后，水会冲到第一战场，此时要尽能力把强手安排在桥左边的台阶二阶以上，必免被水冲走，而巨神不必要去对付，水到时，便消灭了。这样便有足够的强手加入最终一战。注：主将**シンビオス**一定要站在台阶上，否则便会GAME OVER了。

福建屏南 叶枫

SS 索尼克赛跑 FP 8

改变开头画面中的"R"字：先进入游戏开头画面即SONIC、MILES和那个KNUCKLES的地方。你会看见一个"R"字在转，这时只要按下"B"键，"R"字就停止转动，再按"A"或"B"就会转变"R"字的颜色，"X"、"Y"键会改变其亮度，方向键可以让"R"字跟着方向转动。

广州 STEVE

SS 超级机器人大战F FP 2

第2个ファティマ和ミノフスキークラフト：ファティマ和**ミノフスキークラフト**是"SRWF"中属于SUPER级的强化芯片，无论是超级系还是真实系都只有一个（正常打法）。其实在第21或22话**ジャブロー**侵入（后）中将地图左下方敌BOSS级机体干掉则可得到第二个**ミノフスキークラフト**（只限真实系）。在最后一话将右下方会两次行动的敌BOSS干掉即可得到第二个**ファティマ**。以上两个敌人对于当时的我军来说实在是太强劲了，所以很难按正常打法将其干掉，且过一定回合数后会离开战场，所以应尽可能用"蚂蚁啃大象"战法在2回合以内用我方最强机体的最强武器攻击，可以的话再多派几个会"脱力"的人出战，才有可能成功。

上海 终于骑风马出阵的 李刚

SS 恶魔召唤师·灵魂黑客 FP 2

隐藏的合体用芯片：通关后不要关机，游戏会继续进行下去。到训练场的顶层进入以前进不去的那道大门，会来到另一个世界，打败各个门后的BOSS后进入中央门里后会被传送到过去，此时会让你进行记录，然后开始游戏，读取此记录档后会从头开始。情节进行至业魔殿后，殿主会送你两个芯片，其一在合体时会使合成的仲魔的忠诚度为最大值；另一个芯片在合体时不受LV的限制，这样可以在初期就合体成非常强大的仲魔。另：若去银行你将有大发现。

王国屋的用途：游戏进行至中段，到电脑里的商业街去，那里有一个王国屋专门委托寻找各种怪物，而报酬是一些电脑芯片，各种隐藏仲魔的合体法则，一些很难见到的仲魔以及MONEY。

上海 李刚

SS 街头霸王 ZERO 2 FP 6

瞬狱杀超简单出法：此秘技只限于杀意隆。方法是在战斗中挑拨一次（L+R），待蓄满能量后，连打（L+R）键，然后途中按一下→，即可发出。其实只要挑拨设定在一个键上，然后再使高速连发的秘技，就可更轻易使出。

北京 W·S

ARC/SS RB饿狼传说·特别版 FP 4

部分人物的伪技及隐藏招式：

特瑞：伪火焰冲拳→A+B
　伪超杀↓B+C
安迪：伪斩影拳→A+B
　伪飞翔拳↓A+B
　伪超杀：↓B+C
东丈：伪虎破脚：←A+B
　隐藏招式：爆烈拳终结：在爆烈拳中（A连按）输入↓↘→A
　伪旋风拳：↓A+B
不知火舞：伪花蝶扇：↓A+B
山崎龙二：隐藏招式：在倍返中（↓↘→C）可根据按键长短来作出威力不等的回击。
唐福禄：伪怒颜炮：↓A+B
　伪超杀：↓B+C
比利：伪强袭飞翔棍：←A+B
洪福：伪制空烈火棍：←A+B
秦崇雷/秀：伪超杀：↓B+C
望月双角：伪秘卷：↓A+B
　伪超必：↓B+C
达克：伪超必：↓B+C
鲍伯：伪超杀：↓B+C
佛朗哥：伪陨石击：↓A+B
　隐藏招式：线攻击→B+C
金家藩：伪超杀：↓B+C
陈先生：伪气雷炮：→A+B
劳伦斯：伪超杀：↓B+C
　隐藏招式：击飞技：在欧蕾飞舞中（A+B）→C
克劳撒：伪超杀：↓B+C
　伪破碎球：↓A+B
吉斯：伪烈风拳：↓A+B
　伪超杀：↓B+C
负面比利：伪强袭飞翔棍：←A+B
负面唐福禄：伪旧冲破：↓A+B
　伪超杀：↓B+C

北京 W·S

"人间五十年"之二十一

"战国情势"连载——

日本的五虎将

文/一心

喜欢玩历史游戏的朋友们，一定都知道"五虎将"吧。相信你们还能说出其中的每一个人的名字，以及他们的故事。曹操"八大将"，河北"四庭柱"，这是另一些小团体。这些小团体的称呼，似乎比起单个的名将更有魅力，因为他们代表了一个大团体的力量，支撑了一个国家。

日本也有这种类似的说法。早先的源平和战时期，木曾义仲这样勇武的人，手下还有"四金刚"的说法，其中与四金刚笔头今井四郎兼平的友情，一直被日本民间所流传。光是"四金刚之一"这样的头衔，就会让人萌生一中好感。在处于乱世的战国时代，不乏下克上、子弑父、家臣作乱的事件。越是这样，也越是需要讲求一些小团体的团结。从早期的北条家老众三十六人，到中期的武田二十四将，还有后期的真田十勇士，每家战国大名，都有辅佐自己统治的一两个团体，听了能够让人一怔，如果你听说过其中一两个人的话，那么也可以大致知道其他人物的水平了。

战国五名将：织田信长、丰臣秀吉、德川家康、武田信玄、上杉谦信

这五个人足够代表日本战国时代的最高水平了吧。想必这样华丽的阵容，是任何野望迷所垂涎的。

看看战国各大名的阵容吧(★:武力评价 ●:政治评价)：

大友立花一族：立花道雪、立花左近宗茂、高桥孙七郎绍云(★★★★★ ●)

大友三老：臼杵监速、吉冈长增、吉弘监理(★ ●●●)

大友宗麟是九州的豪强，手下有非常优秀的家臣，三个武将以立花道雪为核心，三个治国能臣以臼杵监速为核心，强势时曾经统治过大半个九州。

岛津四兄弟：岛津三郎左卫门义久、岛津又四郎义弘、岛津又六郎岁久、岛津又七郎家久(★★★★★ ●●●)

不过，最后九州上笑得最开心的还是岛津家，以岛津四兄弟为核心的岛津强兵，甚至产生过与秀吉十五万大军决一死战的想法。在《天下统一》中，对这几个兄弟的评价是极其高的。

龙造寺四天王：木下四郎兵卫昌直、成松新十郎信胜、江里口藤兵卫信常、百武贤兼(★★★ ●)

九州上的龙造寺，曾经辉煌过一时，但是缺乏能够出谋划策，治理国家的能臣，因此最后的覆灭，也再所难免了。龙造寺四天王在冲田川会战之中，全军覆灭，之后龙造寺家的实权，落到了锅岛直茂的手中。

毛利家两川：小早川又四郎隆景、吉川少辅四郎元春(★★★★ ●●●●)

听说过三支箭的故事吗？两川作为庶家，辅佐主家毛利隆元，这是毛利元就的心得体会。据说毛利元就因为害死长兄，而夺得毛利家的继承权，心里一直耿耿于怀。此后两川果然遵从父命，使毛利家几次度过危险期。

尼子新宫党：尼子国久、尼子诚久、尼子丰久、尼子敬久(★★★ ●●●)

新宫党的领袖，尼子国久可是大名鼎鼎的尼子经久的次子，因为住在新宫山而得名。他们也是以庶家的身份，想辅佐主家，可惜由于毛利元就施计，被主家尼子义久疑心叛乱而杀害。

黑田双璧：母里太兵卫友信、后藤又兵卫基次(★★★★ ●●)

后期的两位小将，后来后藤离开黑田家。母里太兵卫是一个酒豪，在与另外一大酒豪福岛正则比喝酒时胜出，得到了名枪"日本号"。

三好三人众：三好政康、三好长逸、岩成友通(★★★ ●●)

浅井海赤雨三士：海北纲亲、赤尾清纲、雨森弥兵卫(★★★ ●●)

贱岳七本枪：加藤虎之助清正、福岛市松正则、胁坂安治、加藤嘉明、平野长泰、片桐且元、糟屋武则(★★★★ ●●)

为秀吉夺得政权出力的一群小兄弟。

织田四天王：柴田权六胜家、羽柴藤吉郎秀吉、明智十兵卫光秀、泷川久助一益(★★★★ ●●●●●)

在"第六天魔王"信长手下各震一方的司令官。柴田胜家掌管北陆、泷川一益掌管关东、秀吉掌管山阳，明智光秀掌管山阴。

美浓三人众：稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全(★★★ ●●)

追随斋藤道三打天下的老臣，由于斋藤龙兴的无能，决心献出美浓。

德川四天王：本多锅之助忠胜、酒井小平次忠次、神元小平太康政、井伊虎松直政(★★★★★ ●●●)

三河人善于野战，这些人就是主力军。在决定德川家命运的关原大野战中，他们中的大多数立了大功。

武田四名臣：内藤昌丰、马场信房、高坂源五郎昌信、山县三郎兵卫昌景(★★★★ ●●●●)

信玄的托孤老臣，以致于武田家没有太早灭亡。其中三位在掩护胜赖自长关战役战场撤退时阵亡。

真田十勇士：雾隐岁藏、三好清海入道、三好伊三入道、穴山小助、由利镰之助、根津甚八、笕十藏、海野六郎、望月六郎、源飞佐助(★★★★★ ●●)

真田率领这些透波忍者组成的"真田十勇士"，在大坂城保卫战中，令敌人闻风丧胆。留下了"日本第一强兵"的称号。

责编/北尤

●新老交替，无可奈何花落去

这期杂志的重头戏是新闻眼，游戏业悲喜剧连台，世嘉128位机预定发售；日本电玩业元老中山隼雄下台，山内溥地位岌岌可危，标志游戏业新老交替已经不可避免。商战不相信眼泪，其残酷和无情已超出人们的想象。

●游戏排行榜，参与实惠两相宜

建立中国自己的游戏排行榜一直是广大电玩迷的心愿。杂志社经过慎重考量和筹划，决定举办大陆第一个电视游戏排行榜。考虑到大陆目前的实际状况和地区间的差异，决定主要办三个榜：即街机榜、次世代机以下榜和次世代机榜。有了排行榜，大家玩游戏和买游戏就有了一个参考依据。这是我们大陆游戏业的一件大事，希望大家踊跃参加。据无奖所知，全部奖品是相当丰厚和吸引人的。

●鱼目混珠，《精华本》是黑书一本

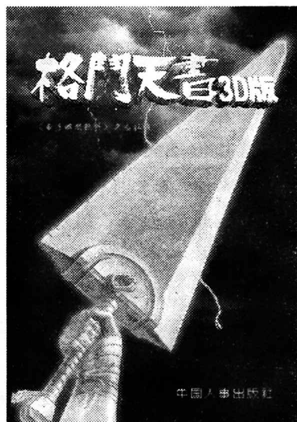
春节后在北京召开了一年一度的全国图书订货会，据有些发行商反映，又有人滥竽充数，鱼目混珠，推出所谓《电子游戏软件·精华本》招摇过市，进行征订。告诉大家，杂志社从未编过这本书，大家不要买，不给这些"下三滥"以牟利的机会。我们一贯的立场就是，任何人自己编的书，堂堂正正，读者觉得好就会买。对于盗版、假冒、侵权的书一定要抵制、打击，以净化市场。在此我们也正告见利忘义之辈，该书如果出版，我们一定诉诸法律，以视正听。

●书讯几则

一、《格斗天书·3D版》3月5日全国同时上市。为了便于收藏，开本采用大32开，印得不多。

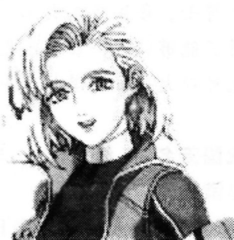
二、《大墙读本二·秘技宝典》(非卖品)收录96年6月以后部分有实用价值的秘技。该书仍旧64面，邮购图书时免费赠送，见到本期杂志后，请邮购图书的读者注明要"龙哥热线"(龙)还是"秘技宝典"(秘)。

三、广受读者喜爱的《三楅人》做为《大墙读本三》将由原作者XYM编辑成册。除杂志刊载过的"三楅人"做修改，图片调整外，增加了几篇未发表的新作。大约四月下旬随邮购时免费赠送(非卖品)。



《格斗天书·3D版》封面发售实样

闯关族的家



有"读者"来信说《GAME BAR》是"最棒"栏目之一。是拿了杂志社的津贴还是打进杂志社的世嘉的第五纵队？我认为这个栏目无疑是现在《电软》最最最最……烂的了！WHY？你们太偏心了。就拿评论的游戏数目来讲吧。97.6月号GAME BAR恢复之初，SS与PS游戏比为4∶3，还看不出什么问题。第7—11月依次为4∶3，3∶4，5∶3，5∶4，5∶3，虽然总的来说SS多一些，但多不了多少，没人会在意。可12月号终于原形毕露，让人吃惊，SS、PS高达8∶1！98年1月号7∶3的数量依旧让人心里不平衡。也许单单以数量分析的说服力还不够，那我们来看看内文吧。前几期GAME BAR看起来还比较公正，评论说得还在理。可让人不解的是：对几个PS的优秀作品（原评论者也这么认为），给出的总分却并不高。97.7月号上《王牌空战2》作为"目前家用游戏中最出色的空中格斗游戏"，而总评价才给8，5。原评论者对《TOBAL2》的赞扬之词我就不抄了（太多，不好选），总评价只有8.1。97年10月号中《火焰的气息3》作为"一个颇值得一玩的PS的RPG"，总评价8.06（如果照他这么说，PS还有什么RPG可玩呢？）。《单撬滑雪2，精采时段》原评论者对该游戏的画面，速度感，流畅性，操作性，爽快感均有高度评价，并说"这始终是一个非常成功的三维游戏，甚至比许多赛车游戏都要好得多，过瘾得多，在美版游戏中非常难得"，可总评价才给8.19而已。回头仔细读过有关SS的评论后，"看今天你怎么说"（知道这是谁唱的吗？）

For example，97.8月号上对ARC的"侍魂·天草降临"和97.11月号上SS"侍魂·天草降临"作一比较：

	角色	画面	音乐	操作性	难度	投入度	总评
ARC	7	8	7	7.5	8	7.5	7.9
SS	9	8.5	8	9	8	8	8.64

既然是完全移植，那么角色总该一样吧！为何在ARC上只得7分的角色到了SS上就得9分呢？操作性的评价是不可思议的，SS的手柄操作性再好恐怕也不及ARC的摇杆吧。这可是众所周知的，而ARC只有7.5分，SS就得了9分。至于总评价的差别，只能说是KEN（这两款游戏的评论者）给SS的感情分罢了。评论内容也值得深究，对ARC上的"侍魂"，KEN批评它

这样那样，缺点占尽，优点可谓少得可怜。而SS版的“侍魂”，则赞扬其读盘之快，移植度之高，缺点则一笔带过，让人看了实在有点那个。再来看看97.9月号上SS移植的PS的“生化危机”和97.11月号上PS的“生化危机剪辑版”的比较吧：(以下同是由真宫寺所评)

	角色	画面	音乐	操作性	难度	投入度	总评
SS	8	9	8	8	8	10	8.94
PS	8.5	9	9	8	8	8.5	8.5

一看数字就让人着实不满，SS上的“生化危机”是PS一代的移植版，而PS剪辑版中有2代体验版（谁好谁坏大家心里清楚）。其实最“反动”（当然只能适合PS来说，对于SS恐怕应该叫忠诚者了吧）的三位评论者KEN、SONIC、真宫寺，单看署名就问题大大的。KEN还好，最著名的就是CAPCOM街霸中的KEN了。对于SEGA和SONY来说，CAPCOM还比较中立，不过近来CAPCOM的大作大部分向SS移植而没PS的份，恐怕也对SS喜爱有加，偏心不容置疑。SONIC是SEGA的招牌人物，作为反动派是正常的。GAME中的真宫寺最著名的当然非真宫寺樱莫属，作为SEGA的第三代招牌人物，不帮SS说话还帮你PS说话不成？就是这三个反动派长期霸占GAME BAR，捧SS而贬PS，让PS玩友看了很不舒服，为达目的不择手段（！）不信？近来GAME BAR中三位仁兄对SQUARE的作品大加批判，让PERFECT都忍不住写了一篇“瞬间的回顾——SQUARE的97浪潮”予以反驳（不知是否是PERFECT写的。反正“责编PERFECT”写那段话套在一个框内，见97.12月号P15）不知三人是否想把PS的台柱子SQUARE搞臭以此来扶持SS。如果真是那样，三位应该去政坛大显身手，GAME BAR是不适合的。当初GAME BAR再开时(97.6月号)PINSER曾在开场白中说“不偏袒任何机种”。后来GAME BAR中又有“在GAME BAR中消费的眼睛，得到的是游戏内涵！”的大标题，希望小编们能扪心自问，这两句话兑现了吗？

顺便提一句，现在《电软》文章中经常评论SS和PS的机能，是不是想再搞一次MD与SFC机能相争的风波？我真是欲哭“无类”了！

写这封信时一直为署不署真名而头痛，不少写批评信的玩友（言辞尖锐者尤是）都不署名。虽然杂志社一向号召玩友“实话实说”以便“切磋”，但《电软》是玩友的家，一旦“交心”后被杂志社秋后算账，“修理”一番，实在不上算。

如果杂志社跑到重庆来把我押到“集中营”的话我也不怕。今未闻有因《电软》革命而流血者，此《电软》所以不昌也。有之，请自彭某始！(好象谭×同说过一句类似的话？)



闯关族的家，什么时候我才能进屋感受温暖？！

重庆　彭征

无类按：这封信9600多字，可称为“万言书”。无类除了感动之外，还是感动。虽然看批评信不如表扬信舒服（人性？）无类近来患了“厚信恐惧症”，一见到厚信就有不祥的预兆。因为表扬信只是“好好好”的一两页纸而已，批评信却可以五花八门一箩筐，这也算是信访工作积累的经验值吧。说到署名问题，其实我比彭征玩友体会更深。杂志社无权无职，想“修理”诸位怕不那么容易。无类如果稍露不满，一定会被主编“修理”得体无完肤，饭碗落地摔八半，所以我羡慕你们，真的。

“御宝增刊”不愧“御宝”二字，精彩之至，正如那位石玩友说的，《97增刊》是贵刊所出最好的一本书。两篇大作的攻略，恰到好处，避免了长篇累牍的攻略让人看了就心烦。像“世嘉街机部队大检阅”和“游戏业界超级争霸战”让玩友大开眼界。另外“一世情缘任天堂”和“动作游戏（RPG）漫谈”似乎太过偏爱任天堂和SEGA，有些反SONY之嫌！不过，扶弱济贫一向是中国人的传统美德嘛！“群英荟萃”众英雄们的介绍真是大解画友、玩友之渴，足有30多页，而且都是全身近照。关于游戏周边产品的介绍是否多了些，显得有些冗长，这一点杂志拿捏得有些不当？唯一不足的两点：数字合成人应该改为彩版，并且人物数量稍嫌不足，可以把VR战士3和铁拳3中各人物的全身特写搬来嘛，像佩和葵的那两张就很好。第2就是侍魂原画烈传也是数量太少，缺少了题头中说的那份应有的震撼。

98年第一期闯关族的家中登出的“挑刺行动”将贵刊长期以来的几点冥顽不灵之症，说得淋漓之致，真是大快人心。

云南　谏臣李墨韦



电玩迷语录

老哥老爸再伟大，可是没有电玩大。世上只有妈妈好，可是没有游戏好。

阿平

致电软杂志：

我错了！不该在你发售当日便带到学校，让我风光一瞬你便成了一本残废书。

杂志经常被同学翻烂的大头

妈，不要一过完寒假，就说“你的电玩该毕业了吧”，我的好多RPG还没毕业呢！　**正在修炼中的克劳德**

无类按：98年第一期，我们用一整版的篇幅发表了“无责任船长”“尽情发泄”的来信。即便言辞有些“阴尖”，但一是善意的，二是反映一部分读者的意愿和心情，三是杂志社不应是“纸老虎”吧！所以并不以为忤。这位“无责任船长”如果拥有的是战舰，而不是补给舰的话，大可继续狂轰滥炸，对杂志实施二次打击（象美国对伊拉克，一次不过瘾）。杂志社要想反击，还不那么容易，因为这是一架“隐形飞机”，我们只好“找不着北”。

上回小弟手痒，写了一封史上最长篇手纸，“炮打编辑部”，将贵刊狂轰了一轮，感觉真爽。其实写完寄出后就已经将此事忘在九霄云外了。因小弟认为像这样可能会对刊物销量造成杀伤力的重磅炸弹，杂志社百分之二百不会让它“引爆”。所以才斗胆尽情地发泄储备多时的不满与浅见狂言，肆无忌惮地将贵刊狂踩了一番。但想不到这次捉错心理，贵刊让其出街不算，还赏面给了一个版位有余。今次轮到小弟手颤面青口唇白了。因为小弟说话一向口没遮拦（尤其是写信），想到什么讲什么，什么难听讲什么，兼且见识“单薄”，难免会讲错话（前辈教导：东西可以乱吃，话不可乱说哟）。**（无类按：还有酒也不可乱喝。看着山西假酒案，绝对是“勇敢者的运动”，比“蹦极”惊险十倍。）**所以肯定会得罪不少读者及贵刊某些撰稿人。小弟是一人踩贵刊，但若撩起民愤，还不成为“万人踩”!？所以为了抵挡众读者可能发动的回应攻击，小弟已经是头戴2吨钢盔，身穿5吨铠甲，手执7吨铜盾，全副武装，铁（跌?）打膏药一大箱。家中防盗门改为德国虎牌坦克用钢版。实在防御不能，也只好搬到医院长住了。不过贵刊能够承受在下的轰击，在下亦应该可以承受得住回应吧，我有那么大的脚会怕你那么大的脚?But安妮畏（ang way），对于贵刊的大肚所容而令小弟品尝到铅字的魅力（虽然是半兴奋半惊恐），真的要讲一声：どうも　ありがとう　ございます。

先前并不曾想会写那么长的信，真的是对贵刊担当的“丽音中转站”的角色感到十分遗憾无奈及气愤，才会旧怨新恨一齐发。其实写那封超长篇时的心情，应该……同跑马差不多：你看中一匹马，认为它能够跑出较好的水准，但它老是在人家屁股后面紧紧跟随，没有一点要爬头的意思，于是在焦急和气愤的心情驱使之下便拿起鞭子将其狂抽一通。希望它能够改掉“坏习惯”。

广州 新无责任船长

GAME BAR这个栏目很好，但是应该让多个编辑为同一个游戏打分，做评价。因为个人评价必竟是个人的看法，不具有说服力。 **纤夫**

买到杂志后便迫不及待的回到家，首先看彩页以大饱眼福。正沉迷其间，突然一则广告跳出，大煞风景。唉，没办法！不一会，又是一张广告！连续两记“重拳”将刚才的兴致打得毫无踪影。

电子游戏软件也不是第一次在彩页上登广告了！而且其它杂志更是一贯如此，有的杂志甚至只有广告没有彩页。但我们玩家所热爱的电子游戏软件也一定要与其它杂志一样，就不能带头作个好榜样吗?

黄石 陈雷

无类按：杂志登广告，只有拉得到拉不到的问题，而没有想不想的问题，某种意义上说，杂志广告数量的多少是一个杂志受欢迎程度的重要指标（一般而言）。榜样的力量是无穷的。不过，拒绝广告，结果只有一个，就是象唐吉诃德与风车大战一样，孤独求败而已。

前日，偶在一歌星杂志上见一文章，内容是介绍最近风行的电子宠物，其用语之俗，内容之陋，以及各种似是而非的“专业”用语，更使我大吐特吐，三日不知饭味（实在吃不下）。方领悟诸小编挥毫不易。

在目前市面上的各种杂志中，只有《电软》才是我每期必买，每字必读的。因此，对于它的发展和状况，我都是十分关心的。自从在《电软》的《龙×热线》中，看到有关《游戏设定专辑》画册的消息，简直令我欣喜万分。要知道，对于我这样即偏爱GAME，又钟情漫画的人来说，各种《游戏设定专辑》的画册无疑是我辈的最佳选择。因此，如果《电软》将来真的能够出版这类画册，我辈定会争相购买，而仿冒者也定会接踵而来，到时真伪难辨，质量参差不齐，定会影响销售。打击盗版的办法，我以为：

1. 申请专门代理。在画册的销售渠道上设立专门独家机构发售。至于独家销售机构，最好的便是各地的漫画杂志编辑部或GAME类杂志社。

2. 独家发售，读者只有通过向《电软》编辑部邮购才能买到正版的GAME画册。这样销售渠道虽然窄些，但是却可以保证读者手中拥有的全是正品。至于宣传媒体应以漫画杂志和GAME杂志为主，并可适当披露部分（1%）的内容和画面来吸引读者购买。效果以彩色版最佳，黑白版次之，画面辅以文字最佳，纯文字版次之，望众编考虑考虑。

忘记姓名的读者



电玩迷语录

儿子：妈，我的GB呢？
妈妈：在垃圾箱吧！
儿子：我的PS呢？
妈妈：在废品站吧！
儿子：那，那……我的SS呢？
妈妈：大概在火葬场吧！
儿子：啊！你把我也丢了吧！
爸爸：太太，我的麻将呢？
妈妈：在垃圾箱吧！
爸爸：我的二锅头呢？
妈妈：在废品站吧！
爸爸：那……那……我的儿子呢？
妈妈：大概在火葬场吧！
爸爸：啊！ @ # $ % & ! ？
妈妈：紧张什么，他去找SS啦！

与垃圾为生的可怜虫

龙哥热线

●PS 为啥能在全世界大行其道？难道标有“IT'S A SONY”的电器就都能把别人打败？那么在我国大陆地区最有潜力的机种是啥？次世代机能大量普及起来吗？

在回答第一个问题之前，有必要先回答第二个问题。日本索尼公司是一间非常著名的电器厂商，他总是先把市场上顾客的心理摸清，然后再尽量使自己的产品更好地满足人们的需要。虽然先前在家用录像机制式上同 JVC、松下之争中被迫放弃了β制，可如今在电视合里面还是能见到β，这就是 SONY 的实力。

关于 SONY 在家用游戏机上的事业，是应当引起人们好好思考的。这三年多以来，SCEI 所做的事有：

①对于使用者想到底想玩什么样的游戏，做充分的调查。②由 SONY 公司最具天才头脑的久多良木副社长开发出为了制作该游戏及游玩该游戏所须的机器。③将过去黑箱作业的行销贩卖方式改为直接销售，以减低中间所增加的不必要成本。④商品尽量以消费者很容易就负担得起的价格来出售。⑤将过去极为贫乏的市场情报，大量提供给大众。⑥对软件开发公司而言相当重要的“著作权保护”，我们彻底地在执行。因此我们获得各软体开发公司的信任。⑦另外，从简单的贩卖方式到各种消费者的需求，SCEI 将它收集起来，然后直接反应到商品上，这也是事业通往成功的一条近路。

至于 PS 在它给玩家提供之游戏的品味上达到了多高的造诣，无疑这还要取决于软件商的水平。

我国目前是这样一种情况，从 8 位机到 64 位机，人人有得打。就我们比较有限的观察范围来说，目前在大陆地区，并不是次世代的天下，而是 GB 和 MD 的战场（虽然 FC 基数最大），且在近期内不会有太大的变化。话是这样说，次世代在国内的前景却是十分美妙的。

PS 联合会会长：“你的 SS 借我好不好？”土星合众国理事：“中国造。那你的 PS 借我，OK？”会长：“我们交换好了！”
过了一天……
会长：“喂！我把你的 SS 手柄打坏了，还弄丢了 JVC 解码器。”
理事：“哦？你怎么能……幸亏事先我已把你的 PS 分解并改装成了 SS！！”会长：“我咧@＃$％^＆＊”

●本人没有次世代、在外面打游戏时始终找不到一款可以和 PS 版“双 R 赛车”相媲美的游戏，土星上有啥好的 RAC？土星能否做出近期 PS 上“GT 赛车”那样画面水平的 RAC 来？

我们认为如果从街机角度来出发的话，那么 SS 上是可以找到很好玩的赛车的，游戏性可不比“RR”差哦（尽管玩法不同）。就是“地通娜巡回版”和“拉力加强”，假如您前者打过街机，SS 版又打出了真·大黄蜂 41 号全星 DAYTONA 的话，就能理解了。土星是找不到像 SCEI 为 PS 所做的“GRAN TURISMO”这样的为夸耀硬体特性而每经过一个弯道刹车就运用一次半透明效果的、强调光源和真实车辆的作品的。哪类游戏更对您的胃口要看您的赛车水平了，它们有的讲求操作，有的却强调过程。这里提供一款 SS 上类似 RR 的作品“首都高 BATTLE97”。今后土星上还将有和壳牌石油合作的进取型赛车（需要打工赚钱、养车换车、竞赛等）。

●索尼有没有 PS 后继机的计划呢？那么世嘉的新主机有更多的消息吗？你们的回答是否“有影”？

很遗憾，目前没有迹像表明 SONY 正在发展新机型的计划（虽然有关 PS2 的传言也有不少），也许光凭索尼一家之力是不大可能推出一种新的游戏主机的，因为现在的硬件需要考虑的因素太多，其中很重要一点就是与街机的关系，最好能与街机商联盟，那么 NAMCO 的技术也许会对今后 SONY 的新主机有些许帮助。

但关于世嘉新主机，我们倒是终于可以肯定地说“有影”啦！世嘉企业在例行的同 CSK 进行 98 新春恳谈会时，正式向媒体宣布新主机计划，如 99 年北美首先发售等。SEGA 新主机是一种威力绝大的武器，有关硬件详细报道日本将在三～五个月后公开。

目前国内外各种媒体上有关 SEGA 的传言极多，这里将主要的总结一下：拒绝采用 3DFX 芯片组的原因是其在我国的台湾省生产，有泄露“秘密”的可能；拒绝 3DFX 是因为微软从中“捣乱”；日电 NEC 的 PCFX2（POWER VR2）根本就不比 VOODOO 差，反而比其最新型号还要强大得多；CAPCOM 决定加入 SEGA 新主机啦；史克威尔正在与 SEGA 谈判讨论加盟事宜啦（奇怪），等等……

可以说 SEGA 新主机的任务之一是面向全体玩家，包括非机迷那部分（约占玩家总数的 80％）。株式会社世嘉企业的会长大川功和社长入交召一郎对此充满信心。

●有问题要问编辑。我受杂志去年第九期里面那篇“骨头先生”文章的影响，跑了许多地方，总算买到了这款 ACT，在闯关过程中只感觉脑袋发胀，面对着游戏中的“美式难度”，越打心情越烦，越烦还越要打，可就是打不过去，别说第二张碟的内容我没看到，就是第一张碟的弹电吉他那关都没过去，你们说咋办！？

问题严重！小天天得知此事后对此表示了极大的关注，也非常理解玩家们对游戏的喜爱和攻不过去时的心情。事实上，就编辑部的来信情况看，天津、西安等地的读者对这款游戏反映强烈（尤其要感谢那些给骨头先生画了幅作品的读者）。要说解决问题的办法倒是有，对于弹电吉他那关，并不需要玩家具备音乐细胞，只能说这是整个游戏最简单的一关了，请你坚持弹。另外，小天天这里有一条线索，不知对玩家们会否有用——当大家进入 LEVEL SELECT 后，顺序输入：

R、L、R、R、L、R、L、L、R、L、R、R

有可能会给您一个惊喜。算是小天天将功补过吧，因为前期本人所写的流程较侧重故事性，对于实用性并未太注意，实在是抱歉。不过，小天天还是希望大家都能用心地打一打，那种感觉才能体现出我们闯关族的本质。

无责任留言板

●PS 的游戏真好玩，PS 是最好的。（PS 联合会会长留）
SS 的游戏真好玩，SS 是最好的。（SS 合众国理事留）
PS 和 SS 都是最好最棒的。（两机种都有的龙哥留）
“哇（酷似少年街霸 2 中 KEN 被 KO 时所发之声）！怎么还没有谈到 N64 呢？请大家不要排挤 N64 嘛！下期科普园地我们要重新了解 N64！”（已经说破嘴却不见成效的 N64 进香团团长——小天天留）
●给 PS 手柄：

“不要在我玩格斗游戏时，突然失控可以吗？”（手指都搓破了还无法破关的可怜人留）

“呵呵呵……这回你们该羡慕我们了吧！”（终于可以大声说话的 SS 革命军留）

第35期

熙熙攘攘的春节终于过去了，真是把我累得够呛，本已瘦削的身影更是憔悴（哇，顾影自怜哦！）希望明年的 Spring Festival 能够一偿 tour 的愿望，God Bless Me……

近来接到许多朋友的来信及与友人的谈吐间都反映近期杂志有些走下坡路，确实本人也有同感，不过请相信我们，请相信电软，就象你们相信“画廊”一样，就象从前你们支持我们一样，Everything'll Be Better！

本来“还我河山”的“画廊”接力活动准备在下半年举行，从这期起先刊载几个开头，看看大家的反映如何，这期就将天津赵佳朋友描绘的《格斗之末》先搬上台来，有兴趣的朋友可按此规格将之继续，别偷懒哦！

许多朋友反映本人过于喜爱Q版作品，我不否认许多Q版画稿有其独特个性，尽管其中部分画技方面有待提高，但更多的是创意充斥其间，让原本严肃的生活充满乐趣。而不是Q版的作品一部分是纯临摹而来的，有些违背画廊需要创新的宗旨，所以……敬请大家取长补短，让自己的思维长上翅膀，冲出禁锢，创出一片新天地。本人在选画方面也会更加慎重，更加平衡，更加更加……

春天快来了，夏天还远吗……

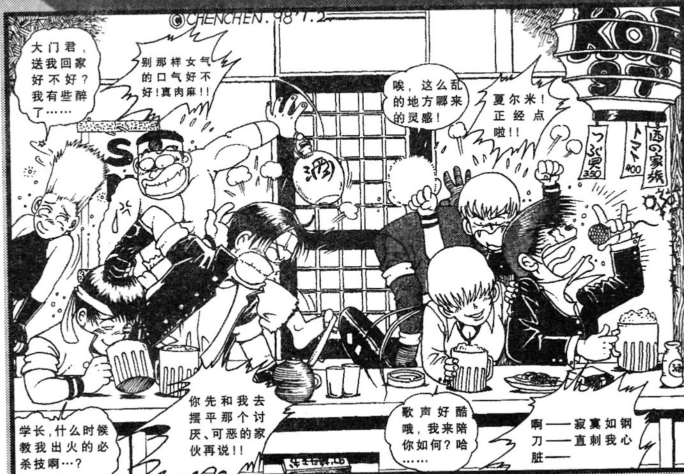
——廊主 SHADOW PHOENIX

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）；在“还我河山”活动中获准刊登者获赠三期杂志各三册。



▲《娜可露露与莉姆露露》
上海 费晓琳（女）

▲锲而不舍的投画精神固然可嘉，这幅作品终于突破你以前画稿的风格，继续努力吧，下次注意人物的刻画及创意，别太依赖背景及网点纸哦！



▲《KOF97》 西安 陈晨

陈晨，男，21岁。95年初开始漫画创作，迄今断断续续3年时间。
钟情的游戏：96、97'格斗之王
喜爱的人物，草雉京、八神庵
简历：95年7—12月号《卡通王》连载《多林寺》
短篇《望星的季节》发表于96年2月号《卡通王》
短篇《第四十一个》发表于97年1月号《科幻世界画刊》
彩色短篇《男孩·女孩》发表于97年7、8月合刊《北京卡通》

“降临”赏



▲《贺新年》　南京　孙京宁

▲SNK 的七名战士庆新年都不老实，还在这里胡闹，他们究竟在什么场合才能正经起来呢？那喜庆的“HAPPY”写得有些血腥的味道，他们只知道 FIGHT 吗？



▲《侍魂·天草降临篇》　广西南宁　简晓军

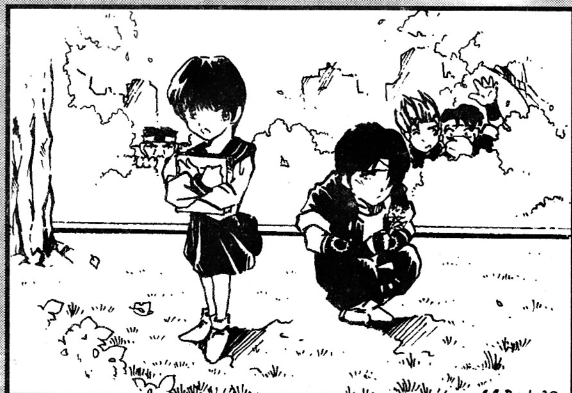
▲哈哈，被我发现秘密了吧，原来这张画是要画不知火舞的吧，为什么都改戏画天草了呢？这八格漫画也是蛮有趣的啊。不过日式风格明显，快快创造自己的东东吧！赏就给你啦，TAKE THAT！



▶《娜可露露》　四川邻水　彭明鑫

◀也许我过于偏爱类似国画与水墨的风格，不经意几笔即勾勒出美奂美仑的“风景”，别总局限于格斗游戏的人物，冲出框框开创一片新天地吧！

▼《KYO’S LOVE》贵州遵义　李林彬

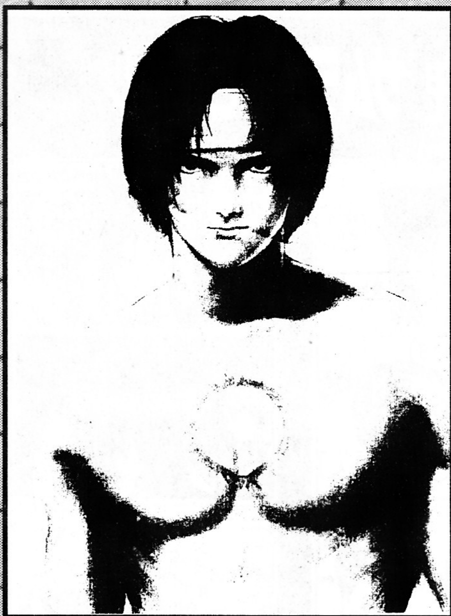


▲京的爱难道也会像地上那些落叶般枯萎吗？草薙不会在那里揪花瓣数着“SHE LOVE ME，SHE LOVE ME NOT”吧，背景那三位偷窥者的样子很 lovely 啊！



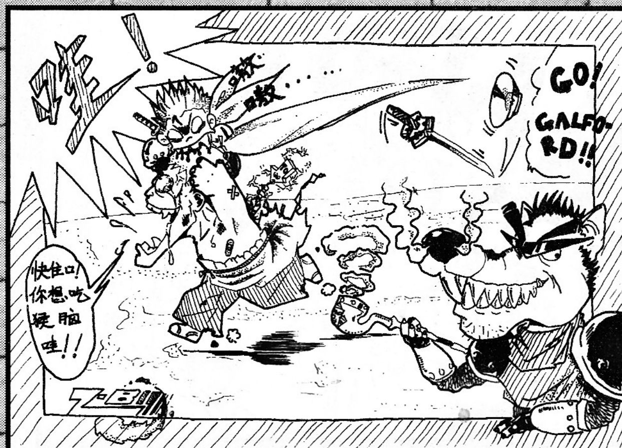
▲《街霸Ⅲ》　北京东城　刘云

▲虽然题目冠以《街霸Ⅲ》，但形像似乎是从前《Ⅱ》的模样。也许这等 Q 版面貌很像从前“闪卡”中的样子，但构图还是搞笑的，不会是抄袭的吧？！



▲《草雉京》 四川简阳 STLVA

▲虽是复印件，但人物秀美俊朗的一面展现无遗，你说他胸口的那个"东东"果真是大蛇的启发吗?不会到了《98KOF》出现个什么"暴走草雉京"吧!



▲《无题》　江苏淮阴　赵斌

▲业已疯掉的加尔福特颇具布兰卡的风采，唉，忍者的声誉都被他败坏了，牙神也变傻了，用酒碗挡在头上不就完事儿了吗?看看下方那只似狼非狼，似马非马的家伙难道也是 GALFORD 的 FANS 吗?

『还我河山』画廊接力行动 I

格斗之末

此人(鸟)就是大名鼎鼎的 SHADOW PHOENIX——本故事主角。

谁呀?

咚!

送报纸的!!

×日，只有他一人加班时，灾难降临了。

咚、咚、咚……

S·P

啊?

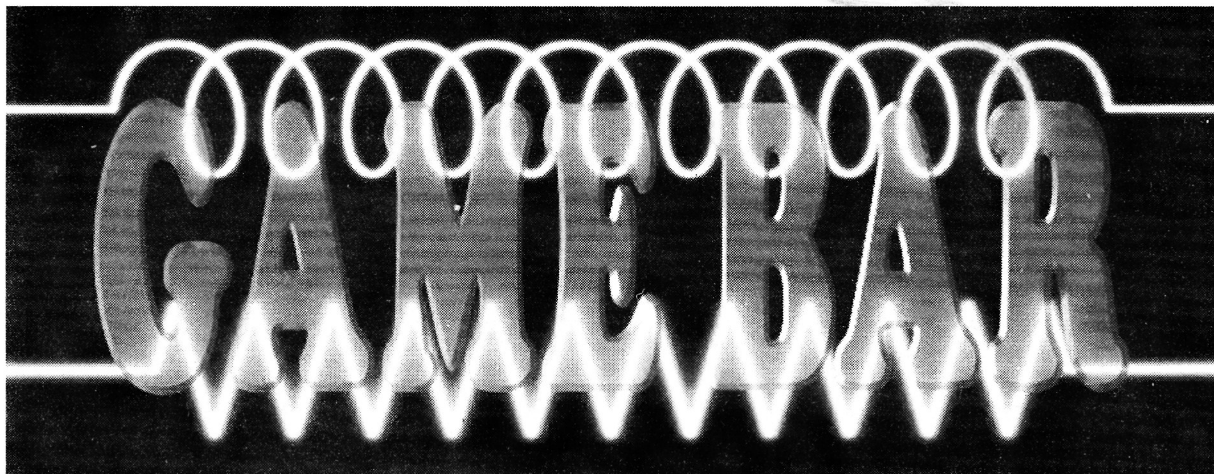
咔!

你们?!

少罗嗦，把那份报纸交出来!

☆画廊接力行动 FILE ~ 1 ~ :《格斗之末》天津　赵佳编绘

(待续)



空间有限，闲聊无限！

生化危机 2(BIO HAZARD 2)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD—ROM



看看秋叶原整条街上的队伍，就知道它有多受欢迎了。这真是游戏史上又一个杰作！

"生化危机 2"的出色，并不在于其 CG 多么多么逼真、画面多么多么美妙——尽管笔者知道有很多人一提起"BIO 2"就少不了这两句——而在于它出色的情节设置。玩家从一开始就陷入了一个由 CAPCOM 编织的圈套，不到最后一刻，决不会停止喘息和心跳。

"BIO 2"整个游戏的设计，完全就象是一部典型的好莱坞惊险片。不同角色之间情节交叉点的设计，与土星的"街"非常相似，看来这种手法已经成为了一种时尚。人物方面，性格特征更为明显，男女角色各有优劣，在平衡点上的安排非常好。

虽然是打着惊栗游戏的幌子，但怎么说"BIO 2"也不是一个让人感到十分恐怖的节目。不过那种阴暗潮湿的氛围，却始终笼罩在玩家的心中，使人时时刻刻有一种难以言明的担心和恐惧。音响效果也非常配合情节，虽然没有什么慷慨激昂的主题，却总是在关键之处成为点睛之笔。

同"GRANDIA"相反的是，"生化危机 2"显然是成品胜过演示版。在这样的光辉之下，不知土星版究竟会怎样呢？

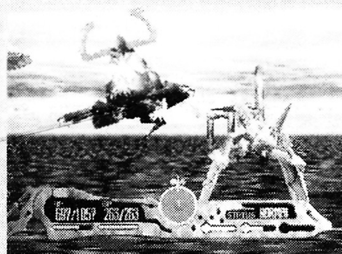
角　色：8.5	原创性：8.5
画　面：9.5	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.69

——真宫寺

AZEL 铁甲龙骑士 RPG

(AZEL PANZER DRAGOON RPG)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD—ROM×4



真正的经典大作。这是在"飞龙 RPG"的冲击下，笔者所能够发出的唯一感叹。

事实上，最早的"PANZER DRAGOON"就给人一种意犹未尽的感觉，即便是以后的"ZWEI"，也象是支离破碎的片断回忆，没有一个完整的概念。而这个 RPG，就象一条贯穿血肉的经络，终于把一个壮大悲凉的故事从头至尾地表述出来。

"飞龙 RPG"的基调，一如前两作一样是暗灰色的，隐含着悲剧式的人生哲理；而场景又永远离不开荒漠和山谷，热血之中带着凄凉。衬托情节的 CG 动画，具有电影般的震撼力量，虽然画面效果未必能与 PS 相比，但个中的滋味却让人回味。

作战方式也是游戏的卖点之一。"AZEL"采用的是和"GRANDIA"相同的半即时作战，既具有射击游戏的紧张感，也有 RPG 升级的乐趣，不过常常只是孤军奋战，从另一个方面突出了主角的孤独和寂寞。

飞龙系列的音乐一直是玩家津津乐道的话题，这次也不例外，气势恢宏的乐章和悲凉的主题相互映衬，堪称游戏之中的上佳之作。

作为土星的经典系列，"铁甲飞龙 RPG"确实为 SS 划上了一个完美的句号。

角　色：8	原创性：9
画　面：8	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.44

——KEN

站在 BAR 台后的人(不是酒保、也不是久保)：例行的自吹自擂去见鬼了，有话正好直说。有玩家反映不该把"难度"指标作为评判游戏好坏的标准之一，这个建议很好，从上期开始我们已经把"难度"改为"上手度"了，相信这样的修改会使评分更合理些；此外，评分逐渐走高的势头也得到了控制，今次打分就作了一定程度的压缩(有点对不起"生化危机 2"了)；SS 的游戏，这次也介绍得比较多，因为看起来这已是最后的挣扎：耀眼了整整四年的光环，如今正在渐渐淡去。取而代之的究竟是"黑带"，还是"水银"，或是莫名其妙的"KATANA"，现在还没有一个定论，但是所有喜爱和钟情于世嘉的电玩迷们，都已开始了又一轮热切的期盼……

音乐小说制作 2(サウンドノベルツクール 2)

机种 SS 厂商 ASCII 类型 ETC 媒体 CD—ROM



出了那么多的“制作”，这个“音乐小说制作2”算是正正宗宗的第一个，在笔者的记忆中，这好象也是 ASCII 为土星制作的第一个“制作”游戏罢？

想当初制作游戏的游戏大行其道，正是在于看准了玩家的手痒难耐和一时冲动。其实真正要制作一个游戏是非常困难的。以目前的情况，游戏生产商不可能也没有必要干这种吃力不讨好的事，那些所谓的“制作游戏”，其实不如说是“修改游戏”更确切些。

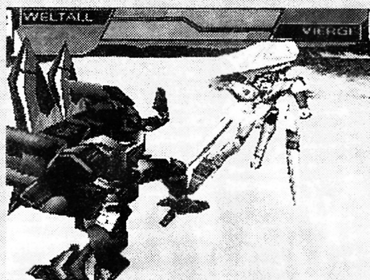
对于 ASCII 这次提供的故事母版，笔者实在不敢恭维，所以没有太多的兴趣。画面方面则非常一般，完全无法与“街”等作品相提并论，令人感到非常失望。完全日文的界面对我国玩家来说也是一个不小的问题，这形成了对玩家的过高语言要求，从另一个角度影响了它的普及。但是，这并非游戏本身的错误，只不过销售的对象和地区有了点错位。这个游戏也最后一次使笔者强烈地感到，游戏制作并非是我等闲杂人员可以完成的，没有扎实的基础和适宜的环境，想诞生一个“赶日超美”的巨作，是多么的困难！

——KEN

角　色：7	原创性：——
画　面：7	上手度：6.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：7
操作性：8	总评价：7.14

异度装甲(XENO GEARS)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM



史克威尔出品。“前线任务”+“浪漫沙加”。

让人觉得十分奇怪的是，现在史克威尔的作品为何总是起这种奇怪的名字，也许是带有欧洲中世纪返古的感觉罢？反正那种感觉怪怪的，常常让人不由自主地想到“FF7”。

应该承认“XENO GEARS”作为游戏来说还是算有一些创新感觉的，其情节的构架与电影手法的运用也颇有可取之处。画面方面，秉承了史氏 CG 的一贯品质，令人满意和放心。最大的不足，便是笔者一直微词的游戏性。这也是史克威尔进入次世代以后，最明显的倒退。

游戏性的不足有很多原因，比较要命的是地图的设计，常常使人摸不着方向，从而中断了游戏的流畅性。看来，RPG 与 SLG 的结合，还有很多问题需要好好解决。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8
操作性：8	总评价：8.13

街(MACHI)

机种 SS 厂商 CHUN SOFT 类型 AVG 媒体 CD—ROM×2



“街”是 CHUN SOFT“音乐小说”系列的最新作。以目前次世代主机的性能来说，完成这种作品真可谓是轻车熟路，一点儿都不花什么力气。无论是音响效果，还是人物画面，或者是情节设置，以大容量 CD 为媒体的土星都使之显得完美无缺，远比当初超任时代胜出一筹。

8 位主角的多情节交叉点安排，是笔者最欣赏和满意的。故事环绕者这 8 个人来展开，每个人之间都有可能会相遇并相互影响。但是，选择主角的不同，相遇前后的事件也不相同，所造成的影响也有不同。有时从这个立场上看来是绝对无理的做法，从那个角度来看又是合情合理的选择，真正使人对生命之奇特发出由衷的感概。近来也有少部分国产和外国影片采用了这种技法，但笔者始终以为“音乐小说”才是其最适合的模式。

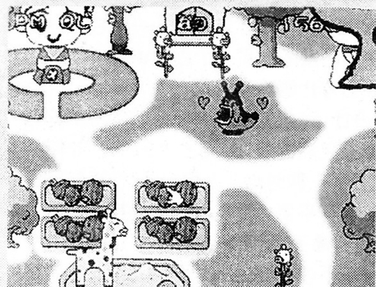
由于本质是“小说”而并非游戏，所以在操作方面对玩家来说就基本没有任何难度——只要识字都可以顺利看到结局。不过说到识字，不得不再次提起日文与中文之间的文字隔膜，这个障碍一天不除，就多一天影响中国游戏业的发展。

——真宫寺

角　色：8	原创性：7
画　面：9	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：7.5	总评价：8.06

鸡蛋仔公园(TAMAGOCHI PARK)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 CD—ROM



又是小鸡。所不同的是，这次已经有些烦了。

凡是过则必反，电子小鸡就是一个很好的例子。想当初这个东西以一只类似钥匙圈的小蛋面目出现，骗走了多少少男少女的心（也包括笔者）［你还是少男少女之一吗？——编者］，但是待到它叽叽喳喳地充满整个世界时，大家才忽然发现它的无聊。

作为进军次世代主机的小鸡，这个 TAMAGOCHI PARK 除了在画面上略有提高之外，在游戏内容、系统以及趣味性上，基本等同于 GB 版——也就是说几乎没有什么进步。做游戏、读书、锻炼等等，还是那些老套套，没有多少变化，小鸡的发展种类也毫无新意，实在是一个令人吃惊和失望的节目。

万代的主要毛病就在于太喜欢固步自封。有了一个 TAMAGOCHI，就反复不停的炒冷饭，也不怕玩家腻味。一个真正出色的软件公司，还真得常常出些新意才是。

——真宫寺

角　色：8	原创性：9
画　面：7	上手度：8.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：6.5
操作性：8	总评价：7.79



魔法少女 靓妹砂沙美·心中的感受

(魔法少女 プリティサミー·ハートのきもち)

机种 SS 厂商 NEC 类型 AVG 媒体 CD—ROM



想到要买这个游戏的原因有三:第一,它打着"魔法少女"的台头,而"魔法少女LIPS"是给笔者留下非常美好回忆的一个 MEGA CD 游戏;第二,它是 NEC 的作品,NEC 的游戏也许不一定好玩,但是动画一定是好看的;第三,电视里正在放着"天地无用"连续剧,为了赶时髦怎么也得弄一张。

万万没有想到的是,这些理由完全都站不住脚。

与 MEGA CD 的"魔法少女 LIPS"相比,本作缺少独特的系统,在操作性上也没有特点可言,完全就是一个"DIGITAL COMIC"读物;而故事虽然说的是砂沙美,但却是她小时候的故事,与"天地无用"实在没多大关系,让动画片的拥护者提不起兴趣。至于原本该是 NEC 最拿手的动画,这次却栽了一个大跟头。画面之粗糙固不待言,配音之差劲简直就是让人"惨不忍听"——所有角色的对白都带有一种金属味儿,真不知道它是用什么录音设备的!

玩家购买游戏,有时会被宣传或自己的感觉所蒙骗,产生一种很奇怪的冲动。但作为游戏生产商,若是无法把握自己出品的卖点,仅仅让玩家凭借着冲动来购买,显然是不会成功的。

——KEN

角　色: 8	原创性: ——
画　面: 7.5	上手度: 6.5
音　乐: 7	移植度: ——
情　节: 6	投入度: 6.5
操作性: 7	总评价: 6.93

冬季狂热(WINTER HEAT)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



长野冬奥会的应景之作,"十项全能"的冬季版。

由于原作是 ST—V 版,所以从移植度方面来说就根本没什么问题。以世嘉的实力,若是好好使用这块互换基板的话,也是驾轻就熟,很容易做出一些优秀节目的。虽然这样的例子并不太多,但这个"冬季狂热"总算是未让人失望。

采用了高解析度之后,虽然画面的光源处理被放弃了,但是并未影响到游戏性。整个 11 个项目,一直都是在高度紧张的对抗中进行的,让人在大冬天也手脚冒汗。雪地和冰上的感觉非常好,也相当逼真。看来世嘉在把握玩家感觉这方面确实有一点不俗。

同 KONAMI 的相同作品相比,"冬季狂热"在操作性上略胜一筹,这也许是因为世嘉更注重这方面的缘故,也可能是土星手柄起的作用。但是,作为一个光碟游戏,该系列始终让人感觉比较单薄(尽管这次增加到了 11 个项目),家用化之后也没有增加一些新的内容,仍然是一个欠缺包装的游戏。

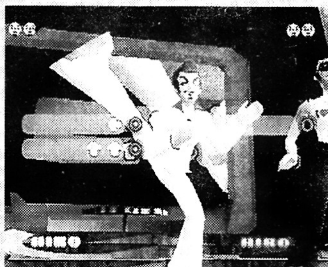
——SONIC

角　色: 8	原创性: 8.5
画　面: 8.5	上手度: 8
音　乐: 7.5	移植度: 10
情　节: ——	投入度: 8
操作性: 7.5	总评价: 8.25

纵情跳跃·舞蹈与韵律

(BUST A MOVE·DANCE & RHYTHM ACTION)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ACT 媒体 CD—ROM



没有想到这是一个如此具有个性和游戏趣味的东西!

刚刚看到游戏的内容简介时,只不过想着这也许又是一个类似于 SS"安室奈美惠"的节目,也许只不过是为了炒红歌坛新人守永初美所制,却万万没有料到是这样的好玩!

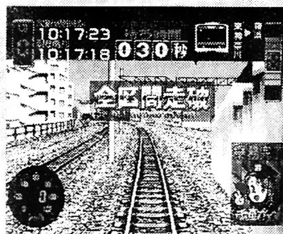
游戏中人物的动作真实感非常强,加之有光源处理,质感明显,其效果远胜"DIGITAL DANCE MIX";而操作性却一点也不困难,可以说是十分容易上手的一个游戏,对战时给人的感觉非常紧张和刺激,甚至胜过 PUZ 节目"噗哟噗哟"。对于已经厌倦了以华丽包装无聊游戏的笔者来说,这个节目简直是一个喜出望外的惊喜。

ENIX 在史克威尔"雄起"之后,也颇心有不甘,开始对多种游戏形式的尝试。虽然出手晚了一点,但是宝刀未老,雄风仍在。若是从这个游戏的表现来看,ENIX 和史克威尔还是会有一场恶战的:且看"DQ7"如何收场便是。——真宫寺

角　色: 8	原创性: 8
画　面: 8	上手度: 8
音　乐: 9	移植度: ——
情　节: 7.5	投入度: 7.5
操作性: 8.5	总评价: 8.06

电车,前进!(電車で GO!)

机种 PS 厂商 TAITO 类型 SLG 媒体 CD—ROM



从来也没有想象过开火车能变成游戏,在铁轨上行进既不需要控制方向,也不可能产生加速超车的快感,看看它的类型,果然不是 RAC。

真佩服 TAITO 开发者的想象力与魄力,居然只是让人扮演一个电气火车的司机,只需要玩些关门开车、加速减速的小把戏而已,简直失掉街机游戏惊险刺激的本性了嘛——常理下当然这么认为。然而常理总是不够新鲜,甚至散发着腐臭,"电车,前进!"证明了这一点。

游戏一开始,就给到处嗅刺激气味的人迎头一棒:一定要等乘客上下完毕,车门关上才能开车。性急不符合这儿的规矩,随着列车缓缓起动,游戏终于开始了。途中你必须严格遵守各种规定,限速啦,鸣笛啦。不过,当你因为恪守了规矩而被奖励了时间,在现实生活中常有的那种独自遵守纪律后吃亏的感觉荡然无存,感觉守规矩其实也很惬意。快到终点了,随着视野中变大的车站,游戏性的最精彩处也呈现具象,这款游戏刺激你做事要精益求精。正点到站与准确的停车位置一次次的让人产生再玩一次一定要做得更好的冲动:太对不起乘客们了,车没有停在月台内。

列车停了,刚才的紧张感没了,随后便想起了那句标语:学习李素丽,服务创一流! ——PINSER

角　色: 7	原创性: 10
画　面: 7	上手度: 9
音　乐: 6	移植度: ——
情　节: ——	投入度: 8.5
操作性: 8	总评价: 7.93

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



98·4期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

前沿报导

次世代天空

天堂任鸟飞

科普园地

格斗天书

特　稿

秘技天地

目　录

英文机种缩略语对照表

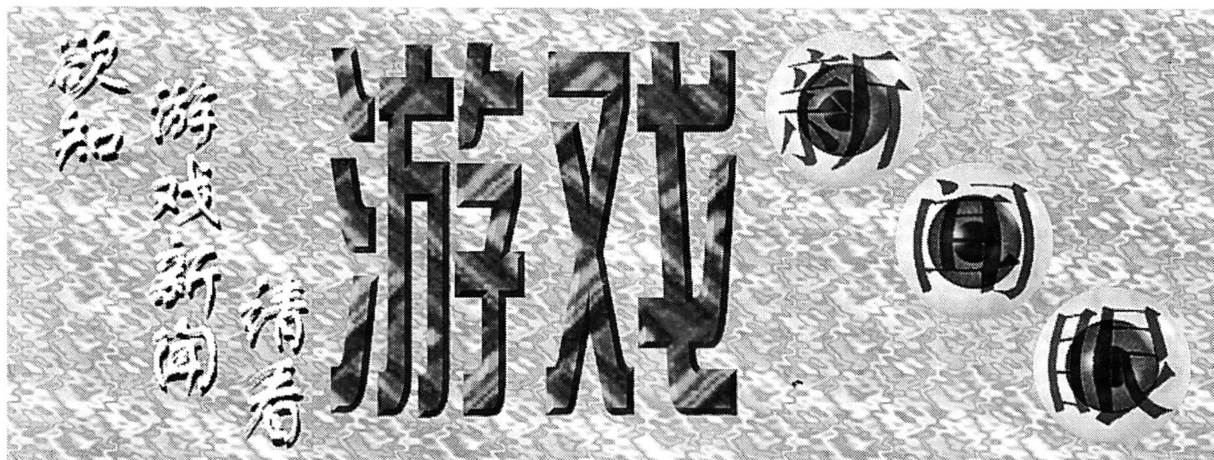
FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	任天堂 16 位游戏机
GB	任天堂 8 位黑白液晶手掌机
SGB	对应 SFC 的 GB 卡代转接器
VB	任天堂 32 位游戏机
N64	任天堂 64 位游戏机
MD	世嘉 16 位游戏机
MD—CD	对应世嘉 MD 光盘游戏机
32X	对应世嘉 MD32 位提升器
GG	世嘉 8 位彩色液晶手掌机
SS	世嘉 32 位游戏机
PC—E	NEC8 位游戏机
PC—E DUO R	NEC8 位光盘游戏机
PC—E GT	NEC8 位彩色液晶手掌机
PC—FX	NEC 32 位游戏机
NEO · GEO	SNK16 位游戏机
N · G CD	SNK16 位光盘游戏机
3DO	3DO 规格游戏机
PS	索尼 32 位游戏机

游戏类型缩略语对照表

ACT	动作游戏
SLG	模拟仿真游戏
RPG	角色扮演游戏
A · RPG	动作角色扮演游戏
S · RPG	模拟角色扮演游戏
FTG	格斗游戏
S · FTG	模拟格斗游戏
STG	射击游戏









世嘉"妖刀"徐徐挥起

HARDWARE

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 来自此间的消息证实，尽管世嘉已经准备进行一系列关于新主机的宣传工作，但是在即将到来的第四届东京玩具展上，仍然不打算将它的128位主机"KATANA"（妖刀）献出。新主机的面纱可能将要到五月份的美国E3展上才能揭开。

据来自英国VIDEO LOGIC的消息，目前新主机所配备的芯片POWER VR已经到了制作的最后阶段，很快便能够在五月份的展出中亮相。另一个来自世嘉的未经证实的情报称，即使在E3展上，也只有得到特别允许的客人才能够参观世嘉"妖刀"的实际效果。看来世嘉已经吸取了在土星宣传上所吃的亏，不想过早的暴露自己的实力，以免遭到围攻。据IGUANA透露，他们将在三个星期之后收到世嘉"妖刀"的开发系统及工具，而ACCLAIM亦已将兴趣转移到了该主机身上。这两家软件公司对在世嘉新系统上开发"TUROK"或"QUARTER BACK"等游戏的新系列非常感兴趣。

此外，世嘉亦准备在新主机上花费10亿美元来打开其欧洲市场，这个费用与该公司为美国市场所作的预算相同，显然世嘉已经在销售方针和策略上做了调整，准备全力一博。

欧洲商报透露，欧洲版世嘉"妖刀"将与美国版同时在99年9月发售。但是，欧洲世嘉在最近多灾多难，已有大量员工流失，其中包括一些高级管理人员（市场总监Jo Bladen亦已于上周辞职）。

世嘉能否顺利完成土星的收尾和"妖刀"的发售任务，现在还很难说。

另一方面，世嘉土星的后期所欠的旧债太多，也影响了新主机的发足。土星在全世界的销售情况完全不及MD，自96年开始在三大机种的竞争中呈一路下跌态势。94年到95年的二年间，土星在家用机市场上所占的份额超过50%，到97年却不到1%。现在，世嘉已经把所有的精力都转移到了"妖刀"身上，这也许是改变命运的唯一一条出路。



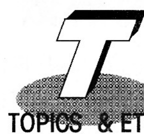
93—97年优秀多媒体光盘评测结果在京揭晓 《赤壁》、《大唐诗录》两款游戏软件位列其中

EVENT

本刊讯 由国家信息中心和《多媒体世界》杂志社成功举办的"1993—1997年优秀多媒体光盘评测"活动，经过历时4个月的严格评测于98年3月在京公布了评测结果。共有100多家电子出版与制作单位积极参加，参测光盘200余种。最终评出了"十佳多媒体光盘"及5个单项奖，另有18种光盘获得"优秀多媒体光盘奖"。

此次评奖活动是国内首次举办的多媒体电子出版物评测活动，较为全面地反映了国内电子出版物的整体发展水平。在"十佳多媒体光盘奖"中有两款游戏软件赫然在列。分别是前导公司的《赤壁》和英业达天津科技公司的《大唐诗录》。《大唐诗录》同时获得"最佳创意"单项奖。

近年来我国电子出版物行业获得长足的发展，在（电子）图书、教学、工具等各类软件中均有佳作出台。而游戏软件在其间虽然起步晚但发展快，两款游戏软件位列"十佳"之中说明了游戏软件在国内众多的电子出版物中在技术上、在品味上、在市场影响上都达到了最高的水准。游戏软件成为人们生活中不可缺少的文化消费品。



点菜敌不过套餐 98游戏流行拼盘

TOPICS & ETC.

本刊讯 或许是在吃麦当劳套餐时来的灵感，98年3月国内5家软件公司把自己推出的游戏软件包叫做"游戏套餐"。近一段时间软件销售市场流行所谓的"打包"销售，即一家公司将自己的几个产品或几家公司将自己的一个产品"捆绑"在一起以十分低廉的价格销售。这样消费者似乎是少了一些选择的自由，但却可以以很低的价位买到正版游戏软件。

这次打包的是5家公司提供了9个代理的海外游戏产品，分成3种"套餐"推向市场。3种套餐统一售价148元，而其零售价之和平均在350元以上。消费者等于以4折的价格买到了这些游戏，这样对于玩家来说套餐中3个游戏有两个爱玩便绝对是物超所值了。

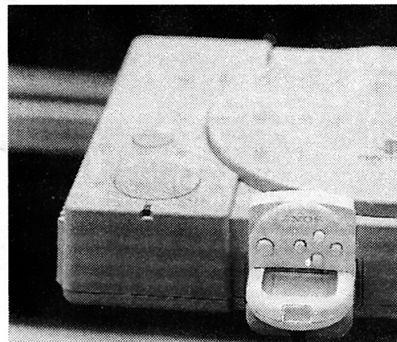


索尼将发售史上最高级便携式游戏主机

HARDWARE

本刊日本综合消息（记者：KEN） 史上最强的便携式主机将于今年冬天诞生！便携式主机的王牌厂家索尼将带给玩家32位元的震撼！

索尼于2月19日宣布的这个消息使业界一片大哗，因为该主机实在是一个让人不可思议的东西。据介绍，主机的大小与PS的记忆卡等同，采用32×32点阵的黑白液晶显示屏，却同时配备有双向红外线数据传送、32位元RISC处理芯片等令人吃惊的锐利武器，堪称史上最特别、最先进的便携式游戏机。



◀便携机可以接驳在PS主机插记忆卡的口上。

主机内部搭载万年历功能，同时也正在开发设计专用的游戏程序。按照计划，该主机最主要的用途将是可以自由地修改PS主机的软件，然后把修改资料通过红外线传送到PS主机之中。显而易见，这个迷你机完全是面对64DD而来的。



▶这是该便携机的实体大小。



◀几乎与PS记忆卡一样大小便携机内含2KB显存，128KB内存，可以当作记忆卡用。

主机目前尚未正式定名，具体的发售价格也没有报告，目前万岱非常有兴趣制作一个与之配套的养成游戏，同时索尼也考虑将其用于某些RPG游戏的修改之中。



管理不善食恶果　万岱子公司解散

EVENT

本刊日本专讯（记者：KEN） 万岱于三月初宣布了其子公司“万岱数码娱乐公司”（BAIDAI DIGITAL ENTERTAIMENT）解散的消息，该公司事实上已于3月中旬正式倒闭。

万岱的发言人称，“万岱数码娱乐”的美国分公司仍然营业，并正在寻找新的机会以图东山再起。据悉该公司的垮台与PIPPIN的不合时宜关系密切，但是发言人依旧表示BDE一定会留守美国这最后一片阵地：“BDE将会撤出有关PIPPIN的事业。”发言人说，“但是仍然将继续寻找新的开发领域。”

万岱的经济不振在与世嘉离异之后暴露无疑，总亏损额高达2亿1千4百万美元，只是“鸡蛋仔”的魅力才挽狂澜于不倒，但这样的情况究竟能够坚持多久，恐怕是连老板都无法回答的问题。PIPPIN的实际发售量在日本仅为3万台，在美国市场上的数字更是提不起来，已经成了史上销售情况最糟糕的游戏主机。



CAPCOM不再甘心做二线软件商　现已成为世嘉新主机的重要盟友

TOPICS & ETC.

本刊日本专讯（记者：KEN） 对世嘉妖刀兴趣最大的亚洲软件商当属CAPCOM，看上去它很有可能成为世嘉最重要的新盟友。

世嘉与CAPCOM的紧密合作是从其次世代主机土星开始的，并在很短的时间内便发展成为亲密无间的战友关系。与CAPCOM的结盟是世嘉土星能够在日本超过500万台的重要保证。而当世嘉开始致力于新主机的推广活动时，又开始向CAPCOM发出了邀请。

世嘉表示如果CAPCOM有意加盟的话，其待遇和惠利将至少不低于索尼现在所能够提供的标准。双方目前对如何推广现有的强力软件都非常感兴趣，CAPCOM表示目前在自己新底板CPS Ⅱ和CPS Ⅲ上走红的那些游戏都会移植到世嘉的“妖刀”上。

虽然只是秘密的接触，但是世嘉“妖刀”的卓越性能已经引起了日本业界的广泛重视。从世嘉内部透露的消息称，目前每一个重要的第三方软件制作商（THIRD PARTY）都与世嘉签订了开发意向书，而且由于开发费用极其低廉，故而一些小型的软件商亦将目光放在了“妖刀”未来的市场上。

有未经证实的消息称，已签订软件开发意向的包括史克威尔和ENIX两个巨头。



A AMUSEMENT 日本 AOU 展开幕 众多街机力作露面

本刊日本综合消息 一年一度的日本娱乐设备展(AOU)于2月18日、19日两天在千叶县的幕张展览中心开幕。展览会中展出了日本国内最先进的街机底板和游戏,世嘉、南梦宫等公司的大作均纷纷亮相。

今年 AOU 展的特点是人气大作的续集多。比如世嘉的“格斗之蛇 2”、“世嘉拉力冠军赛 2”、南梦宫的“一发千钧 2”、TAITO 的“电气机车前进！2”等均有展示。SNK 还推出了最新作“RB 饿狼传说 2～新・来者”。

同时受到玩家欢迎的还有结合了“FF7”人物的史克威尔街机第一作“神佑擂台・EHRGEIZ”。该游戏的主创人员是“TOBAL 2”的全班人马,发售则交由 NAMCO 代理,给人一种全新的游戏感觉。



◀世嘉 AM2 研的超级动作“格斗之蛇 2”引来无数对战高手。此款游戏更加强调刺激和快感,而且利用 MODEL 3 基板,效果超群,相信它将成为街机厅中的新宠。

▶加入“FF7”人物的“EHRGEIZ”虽然不一定能将从不去玩街机的 RPG 迷们吸引到街机厅中去,但加入 NAMCO 的 SQUARE 格斗游戏一定是非常精彩的。

A AMUSEMENT 世界终于恢复了本来面貌 GAME BOY 步入彩色的世界

本刊日本专讯(记者:KEN) 受尽黑白显示磨难的 GB 玩家终于盼来了解放的一天。任天堂目前开发中的新技术即将为他们带来全新的彩色世界。

日本 SHARP 公司为 GAME BOY 专门开发设计了彩色液晶显示屏。该显示屏的大小与 GB 主机相差无几,使用时须接驳一节 1.5 伏特电池,连续工作时间为 10 小时。

据任天堂称,原有适配黑白显示屏的软件仍然可以在彩色显示屏下使用,其效果接近目前流行的超任“SUPER GAME BOY”。新显示屏的售价预计为 7000 日元(合人民币 490 元),今年夏初预订推出。

对显示器的具体数据目前还没有确切的消息。旧型黑白显示屏的解析度为 160×160,也可以提高到 256×256。

E EVENT 物之将亡其价也廉 世嘉发售绝版土星

本刊日本专讯(记者:KEN) 随着新机种发售日的逐渐到来,世嘉土星的销售已逐渐步入冰点。为了纪念曾经辉煌过的日子,世嘉将在日本发售绝版土星。

将于4月4日开始在日本发售的这个“绝版土星”,售价为1万6千日元(约合人民币1120元),限量发售3万台。这也将是世嘉土星最后一次促销活动,在世嘉“妖刀”的阴影下,土星已经成了第一个倒下的牺牲品。业界人士也不认为此次促销可以为世嘉土星带来新的生命。

世嘉绝版土星将仅限日本本土销售,欧美不会发行。看来 99 年世嘉发售新主机已经成为该公司势在必行的战略行动了,对于能否如期发售的担心也变得有些多余了。

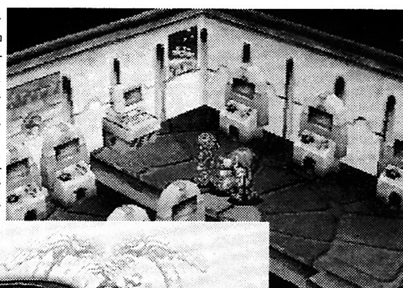
S SOFTWARE 两大主机分别推出全新大作 KOEI 公司显露“狼子野心”

本刊讯 分别代表 SS、PS 两大主机的“超级武器”各出新招,将分别推出新作。

代表 SS 主机最高 RPG 作品的“格兰蒂亚”预计在5月28日由 GAME ARTS 发售一款 ETC 游戏,名为“格兰蒂亚・数码博物馆”。在游戏中可以看到“格兰蒂亚”的游戏数据,也可以在迷宫中收集宝物,还有一些迷你游戏。

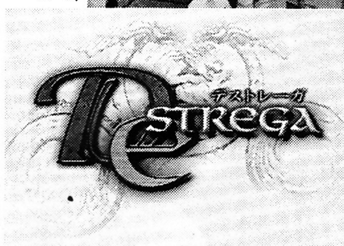
PS 的抗鼎公司 SQUARE 预计在夏天发售一款 A・RPG“勇敢的剑士・武藏传”,主角是一使用二刀流的少年,游戏为全三维的背景及人物。

电脑游戏的超级劲作“DIABLO”也将在夏天移植到 PS 上,但游戏画面大大不如 WIN95 版,而且操作方法也依据 PS 手柄作了相应的改变。今年来,电脑与游戏机相互移植软件的事例很多,但好象电脑作品移植到电脑上,远不如电脑上的游戏机游戏容易成功。



▶『格兰蒂亚・数码博物馆』会给意犹未尽的『格迷』们带来惊喜。

素以制作高水准历史仿真 SLG 的 KOEI 公司随着几款其它类型游戏的成功,胃口越来越大了。最近,KOEI 发布了三款新游戏的情报。它们分别是:“封神演义”(S・RPG,预定夏天发售)、“ZILL O'LL”(RPG,预定秋天发售)、“DE STREGA”(3D—FTG,预定秋天发售)。在2月24日的新作发布会上,KOEI 的襟川阳一社长说这三款游戏是为纪念公司成立 20 周年而作的。我们不难看出 KOEI 也要学习 SQUARE,不单单作 SLG,而是全方位发展。



◀这款 3D—FTG 名字的意思是『桔味利口酒』(意语),大概玩时会很甜美吧!

新闻分析

小，小得不能再小　强，强得无法再强

记者：KEN

索尼终于来了这么一手。

谁都不会怀疑它终究将走这一步。事实上，以 WALKMAN 或者 DISCMAN 的辉煌，没有人敢否认它将给便携式游戏主机领域所带来的突破。在绝大多数人的眼中，索尼这个还没有正式推出的小东西，无疑已成为史上最强大的便携式游戏机。

很难去推断这个并不成熟产品的命运，因为不从综合角度去分析是不够明智的。值得我们注意的倒是便携式游戏机这个市场，究竟怎样做才能真正成为玩家的宠儿呢？

迷你游戏机发展至今，能够放上台面让玩家一议的，大概非 GB、GG、PC—E GT 和 NOMAD 这四个莫属了。有趣的是，尽管 GG 等产品无论在画面还是音质甚至是游戏软件上，都不逊于或是大大超过 GB，但现在硕果仅存的却只有 GB 一个。这其中的奥秘颇值得研究。

便携机的卖点究竟是什么？在这一点上很多商家的视点都不清楚，甚至包括世嘉或者日电（NEC）这样的大公司。它们以为漂亮的画面和动听的音质是便携机的关键，其实这完全是错误的。便携式游戏机最关键的一点在于一个“便”字，也就是必须让玩家随时随地享受到游戏的乐趣，同时没有后顾之忧。而要做到这一点，则一定要有两个必要因素：不断翻新的游戏软件和持久的电力保证。世嘉和日电，在第一个因素上都做得非常成功，但是对于第二个因素来说，就是完全失败的了。

从这个角度来讲，GG、PC—E GT 甚至不能算作是便携机，因为它们的用电量实在太惊人，玩家绝不可能为了玩游戏而额外携带许多电池，或是经常为电力供应提心吊胆。主机的交流电源成了必备物资，这完全违背了“便”携机的初衷。所以尽管这两个机器在软件和画面上都有不俗的表现，但终究还是为玩家所弃。

至于 NOMAD 的构想，就更是有决定性的错误了。用电情况暂且按下不表，单是主机的外形就无法让人安心地游戏下去。至于兼容 MD 卡带更是一个愚蠢的举动：有谁会外出带着这么一大摞又大又沉的游戏卡带？推出这样的便携机，世嘉想不倒楣也难。

这只是举一个简单的例子来说明从玩家角度考虑问题的好处，GB 当然并不完全是靠电池才取胜的。

话回过来说索尼。看看它 WALKMAN 和 DISKMAN 的创意和设计，就知道它一定是会从消费者角度来考虑的。虽然要从任天堂的嘴里抢食并不那么容易，但以索尼的实力来说应该就没有太大的问题。

然而配置了 32 位元 RISC 芯片的索尼迷你机，却设计了一个令人吃惊的悖论：它的显示屏只有 32×32 的分辨率，而且还是黑白液晶的。天与地的反差不由得不使人怀疑起它的表现力来：这究竟会成为怎样的一个东西？

事实上从索尼的角度来考虑，最初的计划只是制作一块智能记忆卡的模式，只是中途峰回路转，才突然乌鸦变凤凰。它与 PS 软件之间的连动性，将是这个主机最有力的卖点。这也是 PS 应付 N64 DD 系统的一步妙棋。

64DD 的最大魅力在于可以对软件实行自由的修改。早出生一年的 PS 不可能预料到这样的变化，所以也无法直接与之竞争。但使用这个外设，却巧妙地补充自己的不足，同时又可以打开便携式游戏机的市场，使 PS 和迷你机都立于不败之地。这就是索尼的如意算盘。

同这样的构想相比，世嘉和日电就未免显得有些小儿科了。

索尼目前正在积极寻求软件商的支持。可以预料，这其中确实会有不少超乎人们想象的东西诞生。一个强大的主机和一块最简单的显示屏，也是考验软件商们创意的最好武器。如果说 PS 是一本浅显易懂的入门教材的话，索尼的迷你机就绝对是对高手的挑战了。

小，小得不能再小；强，强得不能再强。索尼又将会给我们带来些怎样的惊奇呢？





本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

湛江	杨晖	沈阳	马良	西安	寇静波	北京	潘子超	广东廉江	张宇鲲
南宁	朱威	北京	霍楠	武汉	何贝特	湛江	戴国光	浙江嵊州	鲁一峰
开封	刘飞	沈阳	蒋英	广州	靳康毅	哈尔滨	徐康	江苏武进	吴振宇
大庆	徐赫	上海	赵镇	长沙	张永辉	秦皇岛	卢伟平	广西梧州	麦胜梁
无锡	凌初	合肥	许斐	成都	杨中华	吉林市	于志伟	河南信阳	牛红春
常州	李淼	鞍山	孙明	柳州	刘金江	四川自贡	朱军	湖北公安	刘永庆
山东	王珏	武汉	戴北	南京	周唯承	湖南株洲	张威	山东东营	周宏斌
天津	翟楠	北京	李源	烟台	徐一鸣	湖北宜昌	姜波	安徽滁州	李正权
武汉	胡骏	北京	杜峥	兰州	王颢琨	广东湛江	李建	辽宁葫芦岛	陈雷
上海	谈竺	辽阳	王轩	上海	坎波斯	广西柳州	佘霄	河南平顶山	杨原林

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为精美画册“98 甲 A 足球联赛指南”和“超级现代武器”各一册（见左侧图）。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。



每月都有中奖机会、每年都有大奖的中国第一个电视游戏排行榜

中国游戏榜

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为**“街机游戏排行榜”、“次世代家用机游戏当月排行榜”**(包括SS、PS、N64三种主机)、**“次世代以前家用机游戏当月排行榜”**(包括FC、SFC、GB、MD四种主机)。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种)，排名不分先后，可以不填满五个，超过五个选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为“北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社‘中国电玩榜’栏目收(邮编：100061)”，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

次世代以前家用机游戏当月排行榜

1、________
2、________
3、________
4、________
5、________

对某游戏的一句评语：　没有感想可以不填
本期您最喜欢的栏目或文章：
本期您最不喜欢的栏目或文章：
对本期杂志的评语：
今后您最希望看到的栏目或文章：
您最希望看到本刊有那些改变：
姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：
职业：学生　身份证号：11010×830513345(无证此栏可不填)
联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

必须要写清中文名称及机种！
每票最多填五个游戏，多选无益！

本期“中国电玩榜”统计时间为98年3月2日～3月15日，这期间共收到有效选票2187票。

次世代家用机游戏当月排行榜(本榜包括SS、PS、N64三种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏月间销售排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本月间销售榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
1	新	生化危机2(PS、CAPCOM、AVG)	453	生化危机2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	1842497(1842497)
2	新	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	350	异度装甲(PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	625346(625346)
3	新	最终幻想7(PS、SQUARE、RPG)	254	GT赛车(PS、SCEI、RAC、97.12.23)	339356(1478637)
4	新	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG)	247	纵情跳跃·舞蹈与韵律(PS、ENIX、ACT、98.1.29)	229212(229212)
5	新	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神(SS、SONIC、RPG)	141	感伤的涂鸦·初回限定2枚组版(SS、NEC、SLG、98.1.22)	209677(209677)
6	新	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	127	盗墓者2(PS、VICTOR、A·AVG、98.1.22)	158324(170138)
7	新	超级机器人大战F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	93	炸弹人世界(PS、HUDSON、ACT、98.1.29)	132676(132676)
8	新	X超人对街霸(SS、CAPCOM、FTG)	91	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	132280(1089075)
9	新	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	85	职棒球队的创造！(SS、SEGA、SLG、98.2.19)	113692(113692)
10	新	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	81	电气机车前进！(PS、TAITO、SLG、97.12.18)	100435(732574)

次世代家用机游戏累计排行榜(本榜包括SS、PS、N64三种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本家用机游戏当月榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
1	新	生化危机2(PS、CAPCOM、AVG)	453	生化危机2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	4148
2	新	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	350	最终幻想7(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	3742
3	新	最终幻想7(PS、SQUARE、RPG)	254	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	2380
4	新	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG)	247	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG、96.9.27)	1961
5	新	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神(SS、SONIC、RPG)	141	宿命传说(PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	1954
6	新	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	127	GT赛车(PS、SCEI、RAC、97.12.23)	1661
7	新	超级机器人大战F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	93	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	1086
8	新	X超人对街霸(SS、CAPCOM、FTG)	91	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	1062
9	新	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	85	德贝赛马(PS、ASCII、SLG、97.7.17)	1015
10	新	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	81	生化危机(PS、CAPCOM、AVG、96.3.22)	874

次世代以前家用机游戏当月排行榜(本榜包括FC、SFC、GB、MD四种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏新作期待排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本新作期待榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
1	新	口袋妖怪·红(绿)(GB、NINTENDO、RPG)	240	勇者斗恶龙7(PS、ENIX、RPG、未定)	2926
2	新	兰古瑞萨Ⅱ(MD、MASYA、S·RPG)	87	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG、预定3.29)	2502
3	新	大航海时代Ⅱ(MD、KOEI、SLG)	82	铁拳3(PS、NAMCO、3D—FTG、预定3.26)	1564
4	新	第二次超级机器人大战G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	78	樱大战2·望君珍重(SS、SEGA、SLG＋AVG、预定4.4)	1516
5	新	三国志2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	77	口袋妖怪·金(银)(GB、NINTENDO、RPG、未定)	1450
6	新	梦幻之星Ⅳ·千年纪的终结(MD、SEGA、RPG)	65	超级机器人大战F·完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG、预定4.23)	1049
7	新	幽·游·白书～魔强统一战(MD、TREASURE、FTG)	62	塞尔达传说64·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定4月、64DD版未定)	710
8	新	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	59	最终幻想5(PS、SQUARE、RPG、预定3.19)	689
9	新	热斗'96格斗之王(GB、TAKARA、FTG)	56	心跳纪念品2(暂称)(PS、KONAMI、SLG、未定)	636
10	新	火炎之纹章·圣战的系谱(SFC、NINTENDO、S·RPG)	43	新世纪少年战史·钢铁女友(SS、SEGA、AVG、2CD、预定3.26)	599

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本年度累计排行榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括SS、PS、N64三种主机所对应的全部游戏)+日本家用机游戏年度累计排行榜					
1	新	口袋妖怪·红(绿)(GB、NINTENDO、RPG)	240	最终幻想Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	9441
2	新	兰古瑞萨Ⅱ(MD、MASYA、S·RPG)	87	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	5520
3	新	大航海时代Ⅱ(MD、KOEI、SLG)	82	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	4176
4	新	第二次超级机器人大战G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	78	生化危机2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	4148
5	新	三国志2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	77	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	3481
6	新	梦幻之星Ⅳ·千年纪的终结(MD、SEGA、RPG)	65	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	3354
7	新	幽·游·白书~魔强统一战(MD、TREASURE、FTG)	62	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	3092
8	新	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	59	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	2763
9	新	热斗'96格斗之王(GB、TAKARA、FTG)	56	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	2509
10	新	火炎之纹章·圣战的系谱(SFC、NINTENDO、S·RPG)	43	妖怪口袋·红、绿(GB、NINTENDO、RPG)	2363

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票	日本街机游戏月间排行榜游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
街机游戏累计排行榜(本榜对应任何厂商用任何基板制作的街机游戏)+日本街机游戏月间排行榜					
1	新	'97格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	332	VR战士3·组队战(MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	158871
2	新	侍魂·天草降临(NEO·GEO、SNK、FTG)	159	铁拳3(SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	62559
3	新	REAL BOUT饿狼传说·特别版(NEO·GEO、SNK、FTG)	118	VR射手2(MODEL 3、SEGA AM2、3D—SPG)	47921
4	新	'96格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	106	GET BASS(MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	28918
5	新	VR战士3·组队战(MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	88	幕末浪漫~月华的剑士(NEO·GEO、SNK、FTG)	26015
6	新	街头霸王Ⅲ·二度冲击 巨人之战(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	76	新日本职业摔角联盟·斗魂烈传3~街机版(SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	24695
7	新	真·侍魂~霸王丸地狱变(NEO·GEO、SNK、FTG)	73	电脑战机 VIRTUA ON(MODEL 2、SEGA AM3、3D—ACT)	24059
8	新	铁拳3(SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	70	终极激浪(SYSTEM 23、NAMCO、SPG)	22245
9	新	幕末浪漫~月华的剑士(NEO·GEO、SNK、FTG)	63	死亡之屋(MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	20084
10	新	'95格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	58	哈雷·戴维森与洛杉矶骑士(MODEL 3 STEP 2、SEGA AM1、RAC)	19232

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年2月20日的479号~3月20日的483号五期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年1月19日~98年2月22日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为2月5日~2月11日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为2月19日~2月25日。

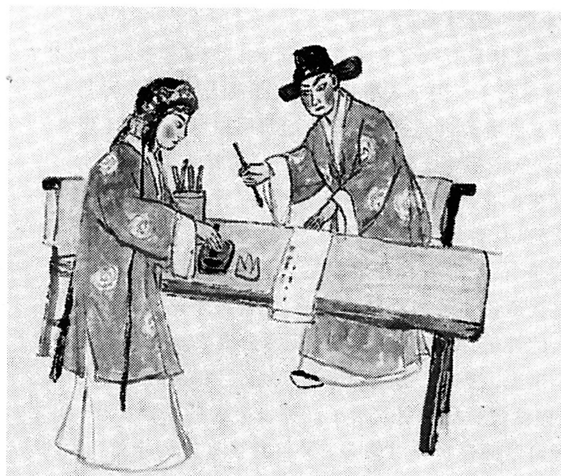
PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
骑士盛宴·幻想大陆战记	ブリガンダイン·幻想大陆战记	イースリースタッフ	S·RPG	4月2日
兵蜂RPG	ツインビーRPG	KONAMI	RPG	4月2日
太空战斗机G	G DARIUS	TAITO	STG	4月2日
斗神传·卡牌之谜	斗神传·カードクエスト	TAKARA	TAB	4月2日
水浒传·天导一零八星	水浒传·天导一零八星	KOEI	SLG	4月2日
修罗之门	修罗の门	讲谈社	3D—FTG	4月2日
UNO	UNO	MEDIA QUEST	TAB	4月2日
激走大赛车	激走 GRAND RACING	ATLUS	RAC	4月2日
电波少年的游戏	电波少年的ゲーム	HUDSON	ETC	4月2日
黑暗天使颂歌(PS专用)	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	动画片	4月2日
C·A·R·T世界系列	C·A·R·T WORLD SERIES	SCEI	RAC	4月9日
命令与征服·完整版	C&C COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	SLG	4月16日
花式撞球3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	TAB	4月16日
炸弹人战争	ボンバーマンウォーズ	HUDSON	SLG	4月16日
勇敢的考验	BRAVE RPOVE	DATA WEST	RPG	4月16日
可变走攻·武装机车	可变走攻ガンバイク	SME	ACT	4月23日
罪恶机甲	GUILTY GEAR	SME	FTG	4月23日
思雷尔斯皇室	スレイアーズろいやる	角川书店	RPG	4月23日
胜利海峡	ストレートビクトリー	カルソニック	RAC	4月23日
青春游戏	ゲームで青春	KID	TAB	4月23日
侦探神宫寺三郎·梦的终结	侦探神宫寺三郎·梦の终わりに	T&E SOFT	AVG	4月23日
狐连	FOX JUNCTION	トリップス	A·RPG	4月23日
世界体育馆	ワールドスタジアム2	NAMCO	SPG	4月23日
惑星攻机队	惑星攻机队りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	4月23日
新世纪少年战史·钢铁女友	钢铁のガールフレンド	GAINAX	AVG	4月

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
信长的野望·战国群雄传	信长の野望·战国群雄传	KOEI	SLG	4月2日
火热火热噗哟噗哟迷宫	わくわくぷよぷよダンジョン	COMPILE	RPG	4月2日
裂缝·神秘岛续篇	RIVEN·THE SEQUEL TO MYST	ENIX	AVG	4月9日
英雄志愿·英雄主义行动的女孩	英雄志愿·GAL ACT HEROISM	MICROCABIN	RPG	4月16日
恶魔救世主	ヴァンパイアセイヴァー	CAPCOM	FTG	4月16日
炸弹人战争	ボンバーマンウォーズ	HUDSON	SLG	4月16日
超级机器人大战F·完结篇	スーパーロボット大战F·完结篇	BANPRESTO	SLG	4月23日
幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG	4月30日
美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメーカー·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	4月
恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲	恶魔城ドラキュラX·月下的夜想曲	KONAMI	SLG	4月
世嘉时代/梦幻之星合集	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SEGA	RPG	4月
温柔枪骑兵·增援部队	メルティランサー·RE—INFORCE	IMAGINEER	SLG	5月7日





用您心中的故事营造红楼梦境
前导征集《红楼梦》游戏的剧情

游戏红楼梦

编者按:本栏目又与大家见面了,很长时间了。记得以前总在新闻中看到类似软件公司征集创意之类的事件发生,不过标志很明显:是外国的,我们还没有。现在,我们居然也发生这种事了,而且活动的参与性及参与空间还不小,我看过范文之后,更觉得还很不容易。如此大的挑战摆在面前,是激发了斗志,还是增长了懦怯,不仅是看到这次活动的玩友们,也是国内游戏业正在面临的心理选择。

如果你是游戏中的贾宝玉,你将如何爱护和追求林妹妹?假如你喜欢的是薛宝钗,那你们的感情将怎样发展?展开你的想像,把你心中的故事写出来,让你有机会成为第二个曹雪芹!

前导公司目前准备开发改编自古典名著《红楼梦》的电脑游戏软件,特向全国征集游戏剧情。在征集到的故事中,凡符合要求的,将成为游戏《红楼梦》中的剧情,您将在游戏制作群中享有作者署名权。另外,我们还将为每篇入选的故事,提供 100 元的稿酬。

本次活动从即日起开始,将于 1998 年 6 月 1 日截止。故事编写的要求、具体参加办法如下:

故事编写要求

应征故事要以规定的二十六个题目为主题,故事中的人物和地点也有具体要求。您可以从中选择你喜欢的题目,多选不限。在此,我们将其中的两个题目和相关的人物、地点要求列出来,做为说明。

主题 1:宝玉与黛玉隐约意识到彼此之间的特殊感情,但又对对方的感情没有把握,所以双方都在尽力试探对方对自己的感情。当宝玉经常看望陪伴黛玉,并没有明确的表白,而又同时与宝钗或湘云来往密切,黛玉见到宝玉,总要以假话或者小手段来试探宝玉对她的情感。

A　人物:宝玉、黛玉、紫鹃　　地点:黛玉房间

B　人物:宝玉、黛玉、宝钗　　地点:宝钗房间

主题 2:宝钗对宝玉的姐弟情谊,表现为她常常以姐姐的口吻,广引博证的说明生活起居上应注意的细节,鼓励宝玉追求学问功名,而宝玉则表现出对宝钗的亲近和依恋。

A　人物:宝玉、宝钗、莺儿　　地点:宝钗房间

B　人物:宝玉、宝钗、迎春、探春、惜春、李纨　　地点:李纨房间

C　人物:宝玉、黛玉、宝钗　　地点:黛玉房间

D　人物:宝玉、贾母、宝钗　　地点:贾母房间

E　人物:宝玉、王夫人、宝钗　　地点:王夫人房间

F　人物:宝玉、宝钗、袭人、晴雯　　地点:宝玉房间

我们征集的是贾宝玉与五个女孩子的小故事。由于篇幅所限,我们无法把所有的题目都列出来。如果您感兴趣,请来信告诉我们,我们将会把所有题目全部寄给您。应征者在选定了某一题目之后,还要按照人物和地点的要求,任选其中一组,做为故事中出现的人物和场景,人物出场的顺序任意。围绕同一题目,因不同的人物、地点而成不同的故事。在编写时,首先要注明题目编号、人物和地点。故事要求主题明确,人物性格(除宝玉外)与原著相同,但情节不可雷同。故事要以人物的表情、动作和对话为描写重点,突出表现人物间的情感。每篇字数在 1000 到 1500 字之间。

参加办法

只要将您心中的故事写出来,在截稿日期前寄给我们,它就可能成为游戏《红楼梦》的剧情。当然不要忘了,请在稿件上注明应征的题目编号、人物和地点,作者真实姓名和通讯地址、邮政编码。如果您想了解全部题目,也请来信告诉我们,我们将把全部题目寄给您。

来信请寄:北京海淀区蓟门里小区前导公司(邮编:100088)

红楼梦工作室　收

E—MAIL 地址:sales@wayahead.co.cn

应征题目编号:2A

人物:宝玉、宝钗、莺儿
地点:宝钗房

一日,宝钗正在床上做针凿,忽听莺儿报到:"宝二爷来了。"只见宝玉笑嘻嘻地进来,道:"姐姐又做什么呢?"也不等宝钗答话,便探头一看,见是个五彩的鞋样儿,绣得十分精致。宝玉因道:"姐姐原来有这样的好针线!却不知哪个有福的能穿?"这双鞋原是宝钗受了袭人之托,为宝玉做的。听他如此一说,宝钗又不好挑明,只微微一笑,道:"在这穿的、用的上,谁还比你宝兄弟有福气?你这从头到脚,从里到外,只怕没有一处不是你屋里那些巧手丫鬟们亲自做的。更有姐妹们顽着做给你些。你若再不读书上进,怕要连花在这些个针线上的工夫都对不住了!"



宝玉正听到得意处,忽又被最后这句话浇了一头冷水。待要拂袖而去,一眼瞥见宝钗低头绣花的样子,又有些不忍。只见宝钗穿着一身半旧不新的蜜合色衣裙,挽着漆黑油光的纂儿,更衬得颈后的肌肤冰雪般晶莹。再环顾室内,竟似个雪洞一样,不仅各类古董珍玩一概没有,就连闺阁之内梳妆用的脂粉钗环等也见不到。屋里唯一的装饰就是案上的一个土定瓶中供着的几支菊花。宝玉因道:"姐姐果然不枉姓了'薛',不仅人素雅高洁,居室也是如此。春夏之时这里自是幽雅,只怕到了秋冬之时,这里就太过清冷了吧?"

宝钗听了这话,笑道:"兄弟这话可是不通了。春夏之时,我通常倒要摆上一两件玩物;到了秋冬之时,除了偶尔秋日里供上一瓶菊花,冬日里供上一瓶梅花,其它的一概不要。"宝玉奇道:"这又为何?倒要姐姐讲出个道理来。"

宝钗娓娓道来:"这道理其实最浅显不过了。兄弟岂不闻'相时而动'?此语虽多指人事,但在其它事情上也是一样的道理。春夏本是热闹的时候,我若强为清高,与时相违,岂不反成了乖僻放诞,更兼辜负了一片大好春光,暴殄了天物?秋冬本是冷清的时候,草木凋落,万物归宁,我若在这里粉饰荣华,无论如何竭尽心力,终是不合时宜,底气不足,一切辛劳算计化为流水,最后只落得别人的笑谈。因此,我这屋子春夏热闹,秋冬冷清,唯'随时'而已。"顿了顿,宝钗又道:"其实我只愿一切从简,那样既省心力,又省眼目,才能心清目明。"

这一席话只听得宝玉叹息不已,道:"原来姐姐之通时务、识大体,远远不仅限于人事!姐姐真是高人,今天说得我茅塞顿开!"又红着脸道:"我那屋子在姐姐眼中可是恶俗不堪了。我这就回去把那些个蠢物通通撤掉!"说着就往外走。

宝钗忙止住他,道:"你可真是个'无事忙'!我只不过是几句玩话,你就当了真。"宝玉满脸诚恳,道:"姐姐刚才说的若是玩话,那我们平日里的说笑也都是箴言了。"

宝钗道:"你若如此信我说的,我就再多说一句。个人本有个人的性情,譬如你爱热闹,我则爱淡泊。在布置居室这样的小事上,这些性情显露出来无妨;但在大的纲常礼仪之前,这些性情只能退居其后了。若没有这些东西管着,人人都顺着自己的性情肆意胡为,又与禽兽有什么分别?因此,'本分'二字最是重要。我们女子的本分不过是女红而已,宝兄弟你的本分可就是读书考取功名了!如今你不喜读书,整日在我们队内厮混,虽是年纪小,也招了不少闲话了。等再过个三五年,你哪能够再如此的任性?因此我劝你趁现在早早地收心,把心思放在正路上,好好读书,多和朝中的达官贵人们交往。将来有了功名,不仅老太太、姨夫、姨母们高兴,我们也喜欢。"

宝钗说了半日,宝玉只在一旁沉吟不语。此时,只见莺儿托着茶盘,笑吟吟地从外面进来,道:"说了这半日的话,宝二爷和姑娘也不口渴么?"又瞥见宝钗的针线活儿,因笑着对宝玉道:"宝二爷可试了这鞋样儿?我们家姑娘的针线好不好?"宝钗见莺儿道出实情,脸上微微一红,忙向宝玉道:"是袭人托我做的。"却见宝玉满脸通红,"腾"地站起来,道:"姑娘的针线自然是好的,姑娘的美意我也心领了。只是我是草木之人,受不起这样的福分!"说罢,便头也不回地走出门去,把莺儿惊得愣在当场,更把宝钗窘得不知如何是好。



责编/PINSER

格兰蒂亚

期待许久 终于发售

进入后半段游戏中，会出现一些与主线剧情无关的迷宫（下文中将做出提示），在其中藏匿着大量强力装备。不过，这些迷宫中的敌人级别偏高，而且消灭后获得的经验值也不会很多。但为了末期战斗的顺利进行，还是尽量取得为好。

SS	厂商：GAME ARTS	类型：RPG
	发售日：97年12月18日	媒体：CD×2



满载CAME ARTS数年心血的《格兰蒂亚》，力求新高！

◢未开的森林（未开の森）

船渐渐靠在岸边，踏上沙滩，眼前出现一大片浓密的森林。进入丛林，到达未开的森林1的末尾，杰斯汀再次见到了旅行商人兔子基德。当问基德为什么要四处旅行时，他竟然回答说是在寻找挽救世界的办法。这样的回答可真是让人吃惊，杰斯汀看着基德严肃的表情，感到不像是在开玩笑，心里也不禁一惊，难道世界要毁灭了吗？

在这里住宿一夜后继续前进，进入未开的森林3的入口，一名小孩称往前禁止通行，并把杰斯汀与菲娜骗入了他设计的陷阱中……这可太使人气愤了！杰斯汀火冒三丈，准备与眼前的孩子头领——少年拉普（ラツプ）提出决斗。就在此时，拉普的族人好像遇到了什么危险，呼救声不断从远处传来，拉普听见喊声顿时心神不宁，慌忙转身离去。杰斯汀也想看个究竟，便随后赶了过去。原来刚才那名小孩在回去时被巨大的树怪捉住，无法脱身。救人要紧！杰斯汀决定与拉普共同对付眼前的敌人。合力消灭树怪后，拉普觉得很不好意思，一面道歉，一面解释说把他们误当作了不祥之塔（祸いの塔）中的人。不祥之塔？杰斯汀想继续问个清楚，可拉普提意还是到他的村庄卡夫里（カフーの里）好好休息一下再谈吧。

◢卡夫里（カフーの里）

卡夫里就像一座大果园一样，所有居民都居住在果实一样的房屋内。这里本来是禁止外族人进入的，但由于杰斯汀与菲娜是拉普带来的客人，所以经村长同意才可自由出入。休息后，大家围坐在一起，拉普开始向杰斯汀讲述起不祥之塔的事情……卡夫里原本不是在这里，而是座落在村北森林旁。由于一群人在森林边建立塔楼实验室，而一次无情的研究事故将村庄完全石化了……现在的卡夫里只是侥幸逃生者重新建造的家园。自此以后，村里所有人都视那座塔为不祥之塔。

塔中的人肯定是卡莱尔军！杰斯汀断言。他请求拉普带路，前往被石化的村落看一看。

◢石头森林（石の森）

卡夫里旧址确实被毁坏得十分严重，到处都是被石化的人和房屋。杰斯汀看着眼前的惨状，建议大家一起到拉普所说的不祥之塔探个究竟。

◢不祥之塔（祸いの塔）

到达不祥之塔入口，杰斯汀看着遍地的军事设施更加确信是卡莱尔军无疑。

在这里，众人与莱努族（レーヌ族）的女战士米尔德（ミルダ）相遇了。由于双方都以为对方是不祥之塔中的敌人而大打出手。在误会解除后才得知，原来米尔德此行的目的竟然与杰斯汀一样。于是，众人结伴而行，进入不祥之塔。

不祥之塔1有部分门是打不开的，要破坏控制它的计算机才可进入。塔内3的门要通过楼梯口边的红灯来开启。再往上走就是塔的顶层研究所了，众人偷偷进入其中，发现卡莱尔军的三名女中尉正与头脑巴鲁将军通讯。从对话中得知，她们好像正在负责培育一种叫盖亚（ガイア）的变异生物。看来这种生物肯定就是使卡夫里旧址石化的根源了！杰斯汀蹑手蹑脚地走近前方的培育管旁，刚想拔剑破坏它，管内的盖亚生物迅速生长起来，并脱壳而出。女中尉们见势不妙，迅速溜走，而其他士兵顷刻间被其发出的绿光石化。幸好杰斯汀有精灵石的保护才幸免遇难，眼下也只有应付这个人形怪物了，众人立刻投入战斗。盖亚的攻击力与速度都极强，不过借助新伙伴米尔德的特技，再注意恢复体力应该不难取胜。怪物消失了，只留下一颗盖亚之芽（ガイアの芽），拉普觉得可能会有用处，决定带回卡夫里交给村长处理。

◢卡夫里（カフへの里）

回到卡夫里，先把盖亚之芽交给村长，而后众人各自回去休息。在晚饭的时候，米尔德得知杰斯汀正在寻找雅利多神殿，便告诉他自己的故乡莱努村（レーヌの村）居住着三位贤者，他们对天使文明非常了解，从那里肯定可以了解一些线索……

深夜，卡莱尔军突然闯入村子，抢走了盖亚之芽。当杰斯汀众人赶到村北的高台时，亲眼目睹到菲娜的姐姐琳中尉变身成为光翼人控制盖亚。之后，琳便消失了，而菲娜却怎么也不相信这是事实。

卡夫里村长把村中出现的灾祸全推向了外族人杰斯汀众人，命令他们次日必须离开这里。拉普因看不惯村长的做法，决定随杰斯汀继续冒险。

◢吉尔沙漠北＆南(ジール沙漠北＆南)

次晨一早，大家起身离开卡夫里，开始向南方的莱努村进发。米尔德告诉杰斯汀马上就要经过炎热干旱的吉尔沙漠了，让其有所准备。

吉尔沙漠路途并不复杂，敌人多怕冰系魔法。在沙漠南北两侧分别可到达与游戏情节无关的战士的墓场（战士の墓场)和梦幻之城(梦幻の城)。当穿越沙漠后即来到一个由三种族杂居的村镇——吉尔帕顿(ジールパドン)。

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

在吉尔帕顿稍做休息后，米尔德提意继续南行。经过热带原野(サバナ原野)和普利南高原(ブリナン高原)就是她的村庄莱努村了。

◢热带原野西＆东(サバナ原野西＆东)

热带原野地势广阔，分西部、东部两部分组成，很容易通过。在原野东部可以到达特别战场——魔导之塔。这里也是与游戏情节无关的地点。里面虽然有许多稀有珍宝，但进入之前一定要注意自己的等级。

◢普利南高原北＆南(ブリナン高原北＆南)

通过热带原野，前方就是冰冷的普利南高原了。在这里首次出现了雪猿、野牛等敌人，对付它们使用炎系魔法比较实用。高原有许多断裂地带无法通过，需要推动雪球连接道路。

◢莱努村(レーヌ村)

终于来到了莱努村，经米尔德介绍，杰斯汀先后与村中的贤者达利恩（ダリーン）和戴林（デーリン）见面，经交谈得知杰斯汀曾在天使遗迹中见到的少女莱蒂正是雅利多的大神官，但究竟如何进入雅利多他们也不知道，不过村中大贤者对雅利多好像了解得更多，建议杰斯汀到他那里打听一下。来到村子北端大贤者处了解情况，可他正因丢失了头上代表智慧的知识的犄角(知识のツノ)而焦躁不安。看样子是要先帮他找回知识的犄角才能使大贤者回答问题，于是杰斯汀便向他所说的丢失地莱努废墟(レーヌ废墟)出发了。

◢莱努废墟(レーヌ废墟)

莱努废墟是莱努村的旧址，现今竟然面目全非，变成了异次元空间。这里道路虚实相间、错综复杂，敌人实力较强，再加上道路边像蛇一样的巨石会主动攻击，所以时刻恢复体力就显得十分必要。当大家到达异次元空间的中心地带，一只盖亚战士突然破壳而出向众人发动了攻击。杰斯汀众人立即应战。轻松的干掉它后，终于在其后面的宝箱内找到了知识的犄角。

◢莱努村(レーヌ村)

返回莱努村，交还知识的犄角使大贤者恢复正常，他告诉杰斯汀要进入雅利多就必须找到开启它的钥匙——知识的徽章（知识のメダル）。传说知识的徽章是在吉尔帕顿的地下神殿中，而杰斯汀在双塔中得到的智慧徽章正是它的钥匙。在村北彩虹山(虹の山)山顶，将智慧徽章投入彩虹泉水（虹の泉水）中就会出现通往雅利多的道路。杰斯汀听完大贤者的一番话后，与其辞行并立刻赶往吉尔帕顿的地下神殿。出屋后，米尔德离开队伍，表示要留在村中。她鼓励大家继续努力，最终一定会实现自己追寻的梦想。

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

众人迅速赶往吉尔帕顿，依大贤者所说地下神殿是在村镇的中央喷水池旁，可到达后却发现池子里都是水，根本无法进人。正当大家感到为难时，一名自称长老使者的少女出现了，她告知杰斯汀长老请大家到家中作客，有事相商。众人跟随她来到长老家中，杰斯汀大吃一惊，所谓的长老竟然就是曾多次见面的旅行商人大兔子基德！基德又一次预知杰斯汀此行的目的是为了进入地下神殿寻找知识的徽章，并问他为什么要去雅利多，杰斯汀回答是要见到莱蒂，从而了解古代天使文明的秘密。基德说天使文明已经给世界带来危害，作为拥有精灵石的人，意味着什么呢？杰斯汀最终回答说要守护好大家居住的世界。基德对他的回答感到十分满意，随即拉下控制喷水池闸门的绳索，露出了通往地下神殿的入口。

◢地下神殿

整顿装备后，基德带领大家进入地下神殿内部。由入口一直向下来到地下遗迹2。通过踩下地板的机关使石塔露出石门，而后小心踩踏空中的浮板前进，当登上高台后即可到达地下遗迹中的神殿。消灭守护在神殿中的武士，在其后方终于取得了开启雅利多的钥匙——知识的徽章。

大家都感到无比的兴奋，开始按原路返回。这时巴鲁将军突然指挥卡莱尔军到来，搜查遗迹。为了躲避卡莱尔军，看来只有从另一端的道路离开。就在杰斯汀等人走到地下遗迹3时，他们还是被缪伦大佐发现了行踪……

缪伦再一次拔剑逼迫杰斯汀交出手中的精灵石。这时，巴鲁将军也赶来了，他想以琳中尉的力量启动地下遗迹的守护战士消灭杰斯汀，从而夺取精灵石。

只见琳渐渐化身为光翼人，他的力量逐渐积增，神殿里那巨大的战士慢慢的苏醒了过来……守护战士的活动引起了巨大的震动，墙壁纷纷倒塌，卡莱尔军士兵损伤惨重。缪伦大佐也因站立不稳而落入了深渊。现在看来地下遗迹已经非常危险，逃命要紧，大家飞快得向出口疾行。当跑到地下遗迹4时，基德和拉普也相继与杰斯汀失散了。就在守护战士准备向二人出手的紧要关头，菲娜突然感到灼热起来，她一面喊着姐姐琳的名字，一面从体内释放出无比强大的能量，顷刻间使所有复活的战士又重新化为了石像。

过了很久，在地下遗迹最深处的杰斯汀苏醒了过来，发现菲娜已不在身边，他只好一个人寻找出路了。重新走回地下遗迹4，发现缪伦那个家伙竟然没有死，连忙上前询问是否看到自己的伙伴。缪伦正要说什么，一名士兵走了过来，向他报告死伤情况。缪伦慌忙把杰斯汀推进身旁的升降机内。乘升降机到达遗迹顶端，杰斯汀意外得发现巴鲁将军竟然抓住了失散的菲娜，并准备把她压押送至战舰上。此时真恨不能跳下遗迹抢回菲娜，可遗迹这样高，一点儿办法也没有，只有眼睁睁地看着空中战舰渐渐升空。就在空中战舰不断远去时，基德和拉普乘坐着飞空鱼奇迹般出现在了眼前。真是绝处逢生，杰斯汀立即跳上飞空鱼向空中战舰追去……

◢空中战舰

巴鲁将军虽然没有得到精灵石，但却明白了遗迹中四只手的光翼人像的含义，其实那就是指身为光翼人的琳和菲娜二人！况且菲娜身上光翼人的力量要比姐姐琳大的多，而且又能利用她诱出杰斯汀骗取精灵石，真是一举两得。巴鲁简直高兴的得意忘形，却万没想到杰斯汀已经悄悄地登上了战舰……

此时，通过战舰通道的杰斯汀一行在所特罗尔房间（ソトロールルームへ）与在内把守的三名女中尉再次相遇了。不用问，又是一场艰苦的战斗。她们现今的实力都增强了许多，并且是一起攻击，所以最好逐个收拾，先找体力最少的进攻。经过一番战斗，女中尉们再度被击败，纷纷逃命。现在可以好好搜查了。拉普好意想破坏室内的计算机使空中战舰停止运动，却误开启了战舰的自爆系统。这就必须抓紧时间尽快找到菲娜。随着耳边警告声的不断传来，杰斯汀与伙伴们飞快地奔向司令部。突然间战舰由于爆炸开始断裂，基德和拉普与杰斯汀再度失散。一人来到司令部，巴鲁将军见杰斯汀竟能到达这里颇为吃惊。他忽然抓起身旁的菲娜，以此要挟杰斯汀用精灵石交换。菲娜说不用理会自己，叫他尽量对付巴鲁。杰斯汀考虑到菲娜的安全，毅然把精灵石抛向对方。巴鲁真是个卑鄙小人，他得到精灵石后不但没有交还菲娜，还按下机关使杰斯汀落入陷阱……

杰斯汀顽强地抓住绳索大难不死，慢慢地爬了上来，但他还是来迟一步，巴鲁和菲娜已经离开了。杰斯汀到处寻找出路，经过舰首通道时看到巴鲁正准备携菲娜逃离战舰，杰斯汀不顾一切地向他冲了上去，巴鲁很快被打倒在地。杰斯汀顾不得理会他，赶忙过去扶起菲娜。这时巴鲁也清醒过来，开始借助精灵石的威力变身。杰斯汀想上前抢回精灵石却被他用怪手甩落在甲板上。菲娜喊着杰斯汀的名字，也毫不犹豫地跳了下去，战舰此时由于失控开始大爆炸。空中，眼见二人就要摔得粉身碎骨，菲娜再度变身成传说中的光翼人，抱住了杰斯汀缓缓下降……

◢彩虹山（虹の山）

基德和拉普乘坐着飞空鱼根据光翼人所发出的光芒找到二人，伙伴们又重新聚集在一起，大家都为巴鲁的死感到兴高采烈。现在手中已拿到知识的徽章，是该去雅利多的时候了。经过一番在莱努村的整顿，众人开始向村彩虹山进发。到达彩虹山泉水旁，基德指导杰斯汀把知识徽章投入泉水中，使其现出通往雅利多的道路。之后他说自己还有使命要完成而离开队伍。杰斯汀见无法挽留基德，只好依依道别。

◢空中都市雅利多・神圣庭园（空中都市アレント・神圣庭园）

走入七彩的光芒中，大家随之被传送到雅利多。经过千辛万苦终于来到这里，再次见到古文明少女莱蒂，杰斯汀感到无比的兴奋。沿道路前进，先后消灭守护在这里的三位BOSS即可进入雅利多的礼拜堂。这里竟然有许多的莱蒂，让人摸不着头脑。与所有的莱蒂交谈，杰斯汀才明白眼前的只不过是幻影而已。再往里走总算见到了真正的莱蒂，交谈中，她告诉杰斯汀卡莱尔军的巴鲁将军并没有在那次空中爆炸中丧生，而且他利用精灵石的力量已使自己变得更加强大。因为精灵石是根据人的善恶而受到影响，如果再这样下去，他可能会使代表邪恶力量的盖亚重新复生。杰斯汀感到事态的严重性，问有什么方法可以阻止。这时身旁的菲娜则表示说以光翼人的性命可以阻止住盖亚。莱蒂虽然认为这是个好主意，但仍不知未来会有什么事发生，所以不必如此。而且传说还有一个方法，就是借助精灵们的力量找到精灵的圣地，但只有体会到世界真理的人才能到达那里。杰斯汀决心再渺茫的机会也要尝试。莱蒂被他的精神感动，决定加入冒险队伍。

◢鲁阵特山脉西＆东（ルゼツト山脉西＆东）

乘坐雅利多的火箭，在一片惊叫声中回到地面，莱蒂感到鲁阵特山脉有盖亚的强烈气息……

进入鲁阵特山脉西，这里只有一条道路，没什么叉道，很好走，但山脉东叉路就较多，而且出现了隐藏的山洞。其中还有隐藏的贵重指环。

◢军事要塞J

穿越鲁阵特山脉，眼前座落的建筑竟然是卡莱尔军的基地。看来果真与巴鲁将军有关。于是众人马上进入其中。到达二层的战情室，扭动里面的天使像打开暗门，发现琳中尉正搀扶着身受重伤的缪伦大佐。杰斯汀连忙追问到底发生了什么事。原来巴鲁将军真的没有死，他竟然准备让盖亚吸取精灵石的力量后与它同化！缪伦大佐身为巴鲁的儿子，看到其父的所做所为也感到十分耻辱，并公然反对巴鲁。可是现在的巴鲁变得实在太厉害，追捕不成还是让其逃脱。要是当初杰斯汀把精灵石老老实实交给缪伦就不会发生这样的事了。缪伦指着身后的地道口，让杰斯汀赶紧去追，并说巴鲁很可能在天使文明的遗迹——地下铁道中。

◢地下铁道遗迹

地下铁道是天使文明世世代代的交通设施，其实只要注意穿越这里的车厢，沿地下铁道一直走就会来到巴鲁将军所在的卵体之间。此时巴鲁已经吸收了盖亚的力量，变得像个怪兽一样。看来免不了一场恶战，杰斯汀与伙伴们各拔兵器一拥而上。巴鲁虽然变了身，但实力并不像想像中的那么强大。只要多发动大家的特技，应该轻松取得胜利。失败的巴鲁并不甘心，他想变得更为强大，开始与身后的盖亚同化。结果并非巴鲁预想的一样，盖亚竟反过来将他吸收了……

事态突然发生逆转，随着巨大的颤动，盖亚完全复活了！众人处境已十分危险，紧要关头，琳跑进来发动光翼人的力量协助众人逃出了地下铁道。

◢野战营（野战キャンプ）

卡莱尔的飞船上，大家看到盖亚吸食着周围的能量不断生长，真不知用什么办法对付它。这时，杰斯汀听到船内所有士兵都在称呼“菲娜中尉”，便追问缪伦为什么强迫菲娜入伍。缪伦回答说已经决定趁现在盖亚还是幼体，在它没进化成最终形态之前借用琳和菲娜姐妹光翼人的力量再配合卡莱尔军的最强兵器蒸汽炮把它消灭。“这是同归于尽吗？杰斯汀坚决反对。谈话间飞船开到了军队的前线野战营。缪伦说菲娜就在野战营内，让杰斯汀好好找她谈谈。

下飞船到士官帐篷（士官テント）中找到菲娜，再去指挥部见琳中尉。她也劝菲娜接受缪伦大佐的主张。菲娜心情烦乱，一时不知如何回答。杰斯汀认为一定会找到其他办法

的,而后便去吉尔帕顿找长老基德商量。

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

返回吉尔帕顿,大家刚走入街道,天空忽然昏暗下来,空中无数的盖亚席卷而来。它们吸收着村镇的能量,一时间,整个吉尔帕顿惨遭破坏。正当杰斯汀打算仔细查看这里时,静寂的村镇突然传来一声尖叫,一名村民慌慌张张地跑了过来。而在它身后站立着一只盖亚战士。众人立即上前相救。虽消灭了眼前的怪物,但杰斯汀坚信有一只就会有更多,建议赶快清除所有的盖亚以保证村民们的安全。果然如此,没走多远,前方又出现盖亚战士,刚想与其战斗,琳中尉突然赶来,并用光翼人的力量消灭了它。琳转过身来,再次劝说菲娜参加缪伦的作战计划。但杰斯汀提意还是与无事不知的基德商量商量吧!

基德并不在家中。在房间内恢复体力后来到桥边,一大群的盖亚战士拦住去路。菲娜看着眼前不断复活的盖亚战士,想着姐姐琳的话,终于从体内迸发出光翼人的力量将盖亚全部消灭。

在临时搭建的宿屋内休息一夜,菲娜恐怕姐姐琳会以一人之力对付盖亚而越发担心起来。于是大家马上向军事要塞J进发了。

◢军事要塞J

前往军事要塞J是要重新穿越鲁阵特山脉的。这里所有的怪物全部受到了盖亚力量的影响,已经进化得更加强大。而盖亚也吸收了足够的能量再次变身……

好不容易赶到军事要塞J,到管制室问缪伦大佐是否看到琳中尉,缪伦说自己也正在命人四处寻找她。这时,屏幕里出现了琳中尉的身影,她称要以一个人的力量对付盖亚,并希望杰斯汀保护好菲娜,一起挽救这美丽的世界。最后,她向缪伦表达了对他的爱意。听着这些像遗言一样的话,杰斯汀感到不妙,飞快地冲向蒸汽炮管室。但他终究还是来晚了一步,琳站在蒸汽炮口,化身成为光翼人,以自身的能量吸引盖亚,在盖亚走近炮端之际,与其同归于尽了。而这时的缪伦,早已经后悔不已……

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

由于要塞被毁坏,众人只得暂时回到吉尔帕顿休整。宿屋内,菲娜怎么也不相信姐姐会死去,一个人在里面痛哭。杰斯汀进屋想劝几句,又不知道如何开口。此时,缪伦走进来说盖亚并没有被消除,蒸汽炮只是把它打的停止行动而已。他再次劝说菲娜趁这大好时机消灭盖亚,为姐姐琳报仇。菲娜心情非常烦燥,让其出去。缪伦无可奈何,只是说计划会在明天实施,让她好好考虑。

杰斯汀出来与门口的莱蒂和拉普商量怎么安慰菲娜,他们一致认为现在应该让她自己安静一下。这时,杰斯汀得知长老基德已经回到吉尔帕顿,便决定找他商量对策。

基德家里,他告诉杰斯汀要对付盖亚只有利用坚定的信念和决心,这样才能发挥人类的最大潜能。杰斯汀立刻领会了话中的深刻含义,重新树立起信心。

回到宿屋,发现菲娜已经离开了,她只留下了杰斯汀送给她的勇者手镯。菲娜走了?杰斯汀有点不敢相信。急忙赶往野战营。赶到野战营时,菲娜正准备上缪伦大佐的飞船。杰斯汀连忙上前阻止,可菲娜说要以自身光翼人的力量来拯救世界,让杰斯汀永远忘记菲娜这个名字。

杰斯汀望着远去的飞船,刚刚才鼓起的勇气彻底被摧垮了。莱蒂和拉普见到他垂头丧气的样子,都感到十分失望,决定让他自己一个人待一会儿。此时,天空就如人的心情一样,突然阴沉下来,下起了暴雨。杰斯汀一个人漫无目的地走在热带原野里。摔了一跤后,隐约间好像觉得有一个淡黄色的小亮点随风飘去。是精灵?杰斯汀清醒了许多。紧接着,又飘来了一个……受着精灵的引导,杰斯汀不知不觉间竟又回到吉尔帕顿,他觉得应找基德好好谈谈。

在上方高台找到基德,在谈话间,身后好像突然传来熟悉的声音。杰斯汀回头一看,小思、卡德因、米尔德、拉普、莱蒂这些曾经共同战斗过的伙伴竟然一下子全部出现在眼前,共同为他打气。基德说杰斯汀的能力就是把世界各个种族的人聚集到了一起,而这种能力正是拯救世界的最好武器。杰斯汀也终于明白了其中的含义,再次树立起信心。说话间,空中飞舞的精灵们渐渐聚集在一起,组成了传说中通往精灵圣地的大门——精灵之门。看来杰斯汀就是体会到世界真理的人了。他同莱蒂和拉普组队共同走入了精灵之门。

◢精灵的圣地(精灵の圣地)

精灵的圣地内,要注意有些道路是要按顺序走的,不然会原地打转。这里所有的宝物都是大幅度提升能力的道具,所以要尽量全部收集到。当到达中心地带会看到守护在二层入口的巫师BOSS。巫师的行动力和攻击力都很高,并且懂得雷系和风系魔法。所以对付他要尽快使用各人的特技,不然会受到很大伤害。顺利战胜他后,进入身后的精灵的圣地2,杰斯汀会得到精灵们赐予的宝物——精灵之剑。他决心要以此剑打倒盖亚,拯救自己所爱的人和世界。

◢精灵的地下街(精灵の地下街)

从精灵之门出来,这时的盖亚已经进化成像蝉一样的最终形态。大家快步向军事要塞赶去。

从要塞内部的格纳库进入到精灵的地下街,一层一层往下走,当到达第五层时,大家正好遇到菲娜和缪伦受到一大群盖亚战士的围攻,杰斯汀立即挥舞着精灵之剑跳下高台出手相助。

再次重逢,菲娜惊喜的发现杰斯汀取得了精灵的帮助,对战胜盖亚又充满了希望。缪伦不相信人类能够借助精灵之力,提出与杰斯汀决斗。经过几回合的较量,缪伦很快被打倒在地,他明白了要相信同伴才能战胜一切困难的道理,同时相信杰斯汀一定能不负重望,保卫好大家共同美好的世界!

◢盖亚(ガイア)

乘坐升降机到达顶层,进入到盖亚身体中心就是最终战了!至于结尾画面是非常感人的!就由玩家自己欣赏吧。另外注意,耐心等待结尾字幕就会看到十年后发生故事……

——全文完——

文:欧炀　　责编:PERFECT

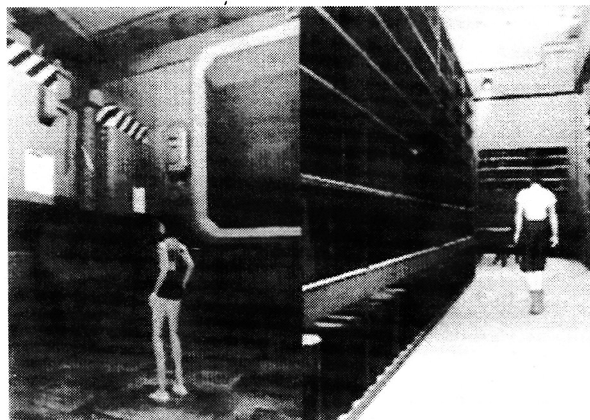
第七秘馆 2～战栗的微笑

系列作品 开创先河

其实本作早在去年春天游戏展上即闪电般地发表，已经沉寂了好一段时间了。新作的特色就是身为史上第一款可以双人同乐的冒险游戏，来请玩家去敲开恐怖之馆的大门。可怕的计划与不可预知的未来，一切就要靠"两人"的手来解开全部谜题。

责编 天师

SS	厂商:KOEI	类型:AVG
	发售日:预定 98 年夏季	



已经不再是一个人孤军奋战了！

以往的冒险推理游戏都只有一个人坐在画面前，并且独自紧张兮兮。虽然这样子有它独特的好处，但是在冒险游戏中的感受却很难与他人共享。不管是喜悦也好恐怖也好，都只有自己才能体会。在"第七秘馆 2"之中，将会破除这种传统，而改为搭载了两人同时游戏的新系统，所以进行游戏就成了"两人"共同的工作。

它有两人协力解开谜题的玩法(COMBINATION)与两人同时各自采取行动的操作方式(CONTROL)。这个崭新型态的系统称为"PAIR－COMBINATION & PAIR CONTROL)，简称为两人协力系统。虽然一个人也能玩，但这时主角的搭挡角色是自动操作，可能的话还是两个人一起玩以充分享受乐趣。

——故事内容——

在 20 世纪末，遗传子工学的权威亚尼斯特，为了拯救被科学所污染的地球而以私人财产设立了财团，目标是促使环境改善。但是，由于他的女儿克里斯蒂发生了事故，使得研究因此而朝向疯狂的境界发展。

另一方面，白川玲奈利用暑假来到了这个有如宝石一般美丽的海洋游玩。当他们乘着小船四处飘游里，遭到了突如其来的暴风雨袭击而翻船，并且被海浪冲上了某个岛屿。为了寻找救援，两人朝着明亮的地方走过去。但是，这个岛正是隐藏着疯狂计划的新拉塞鲁岛。什么都不知道的情侣们，现在将是掌握人类未来的重要关键。

▼▶平常是两人共同行动。男主角打开门后，如果有一人先进去的话……门会关上……



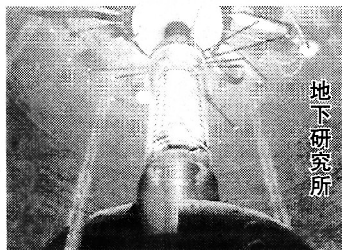
接下来有怪物出现，之后二人暂时分别采取行动。

女主角！

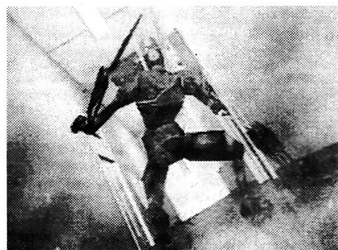


没错了！这是典型的"三道杠"！ADIDAS！？

科学产生的恶梦



被冲到疯狂之岛后，白川玲奈(主角)受到那里可怕的怪兽所袭击。在岛屿的各处都有建好的研究所，在那里究竟有什么在等待着他们两人呢？为了阻止这个疯狂的计划，因此两人潜入了研究所之中。



主角们最初到达的是很像遗传子研究所的地方，那里布署着警戒系统，在被经色警报器所染红的道路上出现了警备员。但是，他们的姿态却不太像是人类，原来，竟是怪物。



人类的头脑可以进行一些机械无法代替的复杂作业。在这个岛上，据说也有使用人脑的生物电脑。它可以说是人类头脑的延伸。对于超人类而言，生命究竟是什么呢？只要有爱情的话就没问题了！

目标是作出能够感受到两位玩家同心协力那样的游戏！

●自从去年4月发表以来，有段时间完全没有任何消息，请干知这一段时间的工作内容？

——由于想要剧情的安排和战斗的追加这两点做万全的准备工作之后再呈现给玩家，因此将发售日延至今夏天。另外也展开了原创的角色设定，因此也花了不少时间。与其作出大家都能够接受的角色，还不如做出可以明显地区分为喜欢或讨厌那样的个性比较好。在前作"七之秘馆"中的年龄目标是设定在25～30岁，这一次则预定是高中左右的年轻世代。

●关于比较中意的角色。

——敌方头目角色可说是将恶之美学发挥到极至的形态，我个人觉得非常帅。

●目前的制作情况呢？

——剧情度是60%、系统进度是80%、全部的完成度大约是70%吧！虽然是冒险游戏，但由于为了完美地呈现战斗场景，所以在这方面也花费了不少苦心。由于是属于"解谜冒险"类的作品，所以在当初是考虑以解谜来作为游戏的主体，但是为了多少能够提升一些爽快感，因此也更加入了不少像进行射击战斗这样的场面。但是，并没有因此而打算提升战斗的难易度。

●本作品的特征是两人协力的系统吧？

——这系统并不像射击游戏那样只是单纯地一起打倒共同的敌人，而是彼此产生一心同体那样的感觉。可能的话，最好还是同情侣一起玩。当然如果是同性别的同伴也没有什么不可以（笑）。具体说明的话，就是必须同时按下两个不同的场所的按键，或是没有分别绕路的话就会超过限制的时间，或是伙伴遭到怪物袭击时另一个必须前往助援，大概就是这一类的系统，或许会意外地发现伙伴不为人知的一面也说不定。

●总游戏时间大概要花多久呢？

——目前是考虑大约要花5～10小时左右，但是我个人想要设定为比上述的时间还要久一些。

●和前作有任何关联吗？

——虽然主角的名字和前作相同，但除此之外就全部都是原创的内容了。

●以环境问题或是物质文明的界限作为主题之游戏世界观设定，也提升了游戏内容的规模喔！

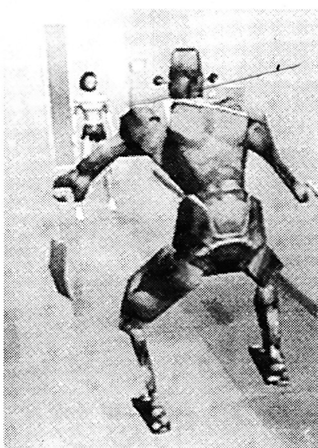
——地球的温暖化、臭氧层的破坏以及遗传科学之类的问题，这些我们平常都会去思考。但是，如果要全面提出这些问题就有点带着强迫性，所以我个人认为若能轻轻松松地传达出来的话或许比较好，看到最后场景之后，应该就可以明白上述的意思了。（以上由程式设计者加藤正先生回答）



要使角色受欢迎！

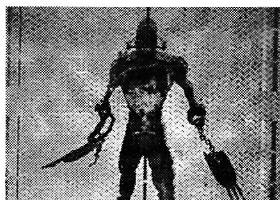


此人在日本经票选确定为短发、打扮凉快的女孩，定名白川玲奈，某大学学生，好奇心旺盛，深具现代感……



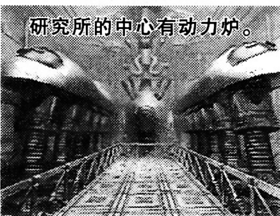
▲玲奈怎能打得过这种东西？！就看玩家的了！

研究内看上去空荡荡，实则戒备森严，都是些经过遗传因子重新排列组合创造出来的怪物，威力不用说。难到是人类？是的话就太恐怖了！人体实验的目的是什么？









研究所的中心有动力炉。

又是一场生化危机……

由于导入了两人协力系统，所以解开谜题的任务范围也变得广大许多。例如，如果两人各自行动的话，可能有需要在两地方同时按下按钮之行动。正因这款作品号称是以解谜为主的冒险游戏，所以它以往从未出现的崭新任务自然就备受期待。画面在两人会合时是1个画面，而分别行动则以分割画面来表示。解谜遇到瓶颈的话也可以和伙伴商量，感到害怕时也可以去隔壁看看。一个人解不开时，两个人一定没问题，那么，就不要再孤军奋战了吧……

恶魔战士 3PLUS

绝对大作 堪称极品

本游戏和"GUNGRIFFON2"的大幅广告早已在日本各有关杂志上发表。尤其可以看出 CAPCOM 在本游戏上所花费的心血。尽管总是被疑为"收了 SEGA 的银子",但无论如何,土星玩家们,你们这回可得好好地研究一下这款作品了!



SS	厂商:CAPCOM	类型:二维格斗
	发售日:4月16日	4兆扩张卡必须

首先请初游戏者检阅一下魔域众斗士的飒爽英姿!



恶魔全家福(未完成)

这下总算对读者朋友有个交待。去年第九期中笔者是发过牢骚的,因为仅凭一个"恶魔战士 3(救世主)"是不能完全涵盖得了本系列的:增加了几位新角色,却又删除了前作的几位角色,典型的招式全然不见了!玩家怎能接受?!

左面是一群为着各自想法而进行着战斗的魔域英雄,遗憾的是他们都是配角(!?)……

人物设定奇佳!

全系列的最大特色是角色性格异常鲜明,新加入的人物同样可爱。上面的全家福是 2 代里的标准战士。3 代增添了小红帽、小蜜蜂、蝠后之妹、救世主。有几位 BOSS 级的主角人物并没有在街机的 3 中出现。



的时候了,与街机比比高。了检验 CAP 扩张 4MB 卡威力是一个也不放过,这回是到◀如此彬彬有礼。细节方面



▲土星版比原来街机的人多,出现了主角。值得注意的是还有问号存在,什么意思?

卡普空寓高深于平凡之中,一显格斗魅力!

我们发现,SNK 的格斗招式更喜摇杆操作变得相对复杂,其好处是一经发出可使玩家有"成功后的喜悦"之感,这在街机上并非过失,因为许多朋友都是"摇杆专家"嘛,虽然少数人仕不易接受之。但作品移到家用机上,用户中那些不打街机的朋友必感头痛是无疑的。

CAP 呢?一直以来都是"发气、升龙、螺旋打桩"一类玩家早以熟悉的必杀出法,后来超杀的出法进化为"两下发气、转杆两圈"等方式,虽然恶魔系列的独特系统使操作再度变化,但招术出法不外就是"正半圈或反半圈再加上三个键一齐按下",显然,这种简化的出招不但使得街机仔能够专注于画面态势,更使家用机主容易上手。

而 CAP 真正的强势却不是"大气易发"之类,而在于他能够以朴素的形式将连续技定义——那是被许多人低估的天尊卡普空式连续技。拿少年街霸 2 来说,可能有些朋友还没能打出真感觉来,如果您能将每个人的连续技(如跳跃重拳一下蹲重拳一波动拳之类)和无赖技都能悉心归纳总结(调高难度对 CPU 角色进行观察)并大胆尝试使用的话,那个老游戏将是常玩常新的,对战的乐趣更是无穷的。关键是 CAPCOM 那特别"精密、有效、易用"的招式判定起着决定性作用。这也许就是为何人们乐于称 CAP 为"天尊"的原因之一吧,编者也是沿用了本刊以前曾经使用过的这一叫法而已。

恶魔系列的连续技更多,除了"CHAIN COMBO"等,还可依"由轻至重"的法则进行连击,当然,这都是受制于"CAP 规定指令输入顺序"那一套办法的。我们可很容易地从游戏里面学会。

世嘉土星版增加了多种原创要素

帅哥魔头派隆

↓↘→＋P(空中可)
→↓↘＋P(GC 防反)
↓↙←＋K(空中)
←↓↙＋PK(空中可)
←↙↓↘→＋三个 P(EX)
→↓↘＋三个 K(EX,空中可)
↓→↘＋三个 P(EX)

酷哥猎人多诺凡

↓↙←＋K(刀立)
↓↙←＋K(刀出)
↓↙←＋P(落雷)
←↙↓↘→＋P
→↓↘＋P
←↓↙＋P
←↙↓↘→＋K(EX)
中 P、小 P、←＋小 K、中 K(EX)
←↓↙＋三个 K(EX)

玛亚老板福布斯

↓↘→＋P 或 K
↓↙←＋P(空中可)
←↓↙＋P
↓↙←＋P(空中)
←↓↙＋P(空中可)
→↓↘＋三个 K(EX)
←↓↙＋三个 K(EX)
↓→↘＋三个 P(EX)





为了增加附加值，卡普空作了——己方体力自动回复机能的引入：单键简易必杀技输入法，初学者不可错过，这样可以很快地体会到本系列的乐趣；专门有一练习模式，从中可进行必杀、连续技的训练；向指定连续技进行挑战；生存模式；二对一 OK！！！其他细节，请玩家在游戏中留意！另外小天天极其强烈要求大家观察角色胜利姿势。

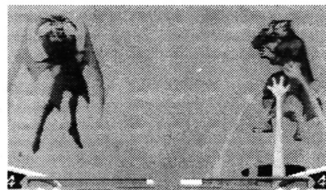
***VAMPIRE HUNTER* 魅力无法挡！**
***CAPCOM PRESENTS!* 信心保证！**



▲角色的超杀设计极具艺术水准。小天天请爱好者留心莉莉丝、福布斯、阿那卡利斯的 EX。



▲当朋友们在游戏中发挥挑衅技时，应更能体会到角色的性格魅力，一定要彻底了解恶魔战士。



▲新贵正在收拾罗马尼亚吸血鬼，真是有点不知天高地厚！

◀恶魔三天神

我是男爵我怕谁？打的就是天神！



笔者也是通过观看恶魔 OVA 才更加深刻地理解了游戏的世界观。因此认为，如果某些游戏的超级拥趸能够进一步地通过最直观的方式获取相关资料如动画片等，那么他一定会非常感动的，——“游戏故事原来是这样的啊！”。当然不打游戏光看那动画片就多少显得有些“外行看热闹了”。随着游戏在我国的发展，玩家会找到属于自己的“那一片天空”。

大家已经知道只要作出好游戏就会大卖的时代早已不在，为了将附加值送给玩家，CAP 在献给 SS 的格斗中确是作出表示，表现了它高度严谨的制作态度：如 SF02 中 100 幅图；VH2 中 100 首精心配器的 BGM、人物和背景的多种颜色配搭……这次的新作，其附加值之高更是上了台阶的，令人兴奋不已，我们应当充分利用之。

土星的二维移植作是完全有可能超越街机的！

天尊先生还好没有忘记恶魔 3 中的那三个被“删除”的人物，至少三个中的两个——猎人同志和魔头派隆，可是受极了玩家欢迎的啊？至于那个机器人，是个偏门人物，威力尚大，形象亦“较佳”，但喜欢用它的人不知除了本天师外还有哪位……

不过这次他们都回来了！18 魔域英雄历时四年——全部回归！！！

四部街机——恶魔战士 2(VAMPIRE HUNTER ~ DARKSTALKERS' REVENGE)，恶魔战士 3(VAMPIRE SAVIOR ~ THE LORD OF VAMPIRE)，恶魔 2 之 2(VAMPIRE HUNTER2)，救世主之 2 (VAMPIRE SAVIOR2)——被 CAPCOM 给综合到一起了。

CAP 与 SEGA 的关系要说应是特别不错的了——“完全移植＋α 决定版”土星 4M 扩张完全移植“勿论”！请期待！(株式会社 CAPCOM 开发本部 VAMPIRE 组/秋浜和之)。从土星前作看，移植得不错，TURBO 放到 8 星都照打不误呢！请朋友们注意一下新作中的流畅度。

关于这游戏有一幕令笔者印象深刻：有一次小天天正在打强横无比的比沙蒙，突然一个小女孩儿在旁边“告诉”他的哥哥：“动画片……地上有雪人，还有牛和小狗在叫……”。本游戏的特色一两句话是说不清的（不过编者愿意在“霸王塾”中发表一篇属名“必胜无赖 DAN”的关于“恶魔”等很多方面话题的讨论），但不太喜欢格斗游戏的那些朋友看一看画面可能也被吸引倒是真的，举个小例子，当笔者使用华丽的招式时，总能听到旁观者的笑声，如雪男…而这些在今作中无疑又被强化到了一个新的层次——从上面的画面中大家可以明显看出来，不仅仅是华丽。错过 97SS 版也别错过这款格斗呀！（啪啪…几记耳光）



魔法骑士 II
失去的色彩

GB天地 佳作连台

自本刊开始 GB 游戏征稿以来，得到了众多热心玩家的响应。但近期来稿的"撞车"现象严重，往往一部热作的来稿会多达五六份！为了提高玩家投稿的命中率，在下文最后部分将刊出编辑部已有攻略的游戏，有意投稿的玩家敬请留意。



GB | 厂商:TOMY | 类型:RPG＋AVG | 容量:4M

魔法骑士 2 将捍卫 GB 的佳作阵营，回报玩家

操作系统

●移动中按 A 键调出菜单：

ステータス 状态确认

マジック 使用魔法

アイテム 使用道具

モコナ 系统操作

●其中**モコナ**又分为：

リセトまほう 使无法进行下去的谜题回复初始状态

モユナハウス 在地图上进行全员完全回复

にっきをよむ 读取记录

●战斗中菜单：

GO 委任战斗一轮

剑 物理攻击

魔杖 使用道具

盾牌 回避

人形 逃跑

●START 键：在战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT 键：对目前光标所指对象进行说明

攻　略

光（**ひかる**）、海（**うみ**）、风（**ふう**）三名魔法骑士打倒了札克尔特（**ザガート**），又开始了她们的旅行。当她们再次回到赛菲罗（**セフィーロ**）的时候，却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候，莱伊阿斯（**レイアース**）等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫"回廊"（**かいろう**）的地方。在这里将遇到最初的战斗，可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫、三人来到了莱伊阿斯的面前，原来在赛菲罗的世界中出现了一个色彩大盗（**いろどろぼう**），色彩的失窃使整个赛菲罗失去了生机，不仅如此，精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找到色彩大盗，把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途！

色彩大盗隐藏在一个被称为"异空间"（**いくうから**）的地方，这里同样成了黑白世界。三人来到异空间入口东南方的村子，倒在村口的一个精灵告诉她们：色彩大盗就在村子里！走到村子深处，碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库（**ラテック**），毫无疑问又是一场战斗，小拉特库不堪一击，只好一溜烟的逃走了，而且在匆忙中丢下了蓝塔（**あおのとう**）的钥匙。在精灵们的指点下，三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后，环境变得险恶了许多，不光是怪物变得越来越强，难缠的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第三层（3 下），出现了第一个推箱子的谜题，非常简单，只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形滑道的中心，关键在于把堵路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码，正确的输入方法是：右边 3 下，左边 1 下，中间 2 下，别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同标记的箱子，其顺序是：由上到下心形、星形、圆形、正方形、新月形、三角形，注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫，特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支，可以将错就错走到路尽头的魔法阵，然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后，来到了蓝塔的顶层，这儿到处是机器和噪声。看来要知道答案就只有问问这里的 BOSS 了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇！三下五除二又把它打翻在地。这次哪能还让它逃跑。堵住它问个清楚吧。拉特库也许被打傻了，以一副顽强不屈的样子说："我绝不会把这儿正在生产魔法画具（**まほうのえのぐ**）的秘密告诉你们的！"海不解的问："画具？"拉特库还没意识到自己说漏了嘴，反而被吓了一大跳，惊奇的问："你们怎么知道的？你们究竟是谁？"三个人一起自豪的说："我们是魔法骑士！"看来魔法骑士在异空间同样威名远扬，拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡（**みどりのとりで**），并答应给魔法骑士们带路。海从机器中取出"篮色"，一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面，刚一进城堡，拉特库就一把推倒海，抢过"蓝色"逃进了城堡的深处，所幸跑得了和尚跑不了庙，魔法骑士们只能继续闯"庙"了。

第三层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化，关键不在于谜题，而在于这一层中有一块无法进入的区域，里面……

刚到第四层时会发现什么都不能干，但到处转转看，会发现一个被魔法阵团团围住的陷井，索性跳进去试试。结果跌落到了

第三层那块原本无法进入的区域中，里面不仅有钥匙，宝物，还有——谜题：用五个箱子排出一个"5"来，是阿拉伯数字"5"，还是汉字"五"，或是罗马数字"Ⅴ"呢？结果竟然是骰子里的 5，即正中央放一个箱子，四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵置关重要。那是一个空间传送装置，根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同，会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去，而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯，只有当灯全部熄灭后，才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把三个拉杆向上状态设定为 0，向下状态设定为 1，按二进制从 0 到 7 的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后，风会揭示一句："啊！有什么东西打开了！"被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为 110（即下下上），魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言（**メッセージ**）祈祷的情节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一模一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以"更上一层楼"！

第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的"嘀"则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的"噗"！正确的放法是：左上**ホーク**，右上**ドラコ**，左下**エルフ**，右下**シャチ**。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两堆并使其重量相等，是否相等由上下两盏灯显示，若只亮一盏则那一端的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了绿堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和罪魁祸首色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划：用偷来色彩生产的魔法画具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实喽罗拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们：东北方有色彩大盗的最后一个据点。猜猜会叫什么名字——对了！叫红城（**あらのしろ**）。

红城的怪物厉害了不少，但因为 LV25 的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似简实难，少不了要用**リセトまほう**。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的"上"字改为"下"字，谜题的难度并不高，但在拉拉杆时注意不要被箭射得太惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序号：345654345。

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左一角星形标记的箱子，右下角圆形标记的，星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

1	2	3	4
8	7	6	5

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一遭，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一举把堵住出口的大门轰开了。



第十一层要求将六个箱子互换位置后按如下顺序排列：左上三角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢（**ほのおのや**）来分别把它们点燃。

在经历种种磨难之后，在红城的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！，所幸色彩大盗使出了总 BOSS 惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和赛菲罗又恢复了生机盎然的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

要点综述

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一看便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在 LV20 时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成究极组合魔法——光之螺旋（**ひかりのらせん**），其威力达到对总 BOSS 一击必杀！

●主要道具：

ヒラル：回复 HP100 点；

パワーヒラル：回复 HP300 点；

ハイパウド：全员 HP 回复 200 点；

エリッジ：回复 MP100 点；

キェアリー：异常状态回复；

トニーク：单体复活

●本作人物设定出自著名漫画组合 CLAMP 之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此比款游戏对于漫画迷，卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

文：张凌志　绘图：凌莉　责编：PERFECT

以下为杂志社已有来稿的游戏：

《龙珠 Z》、《隐忍Ⅳ》、《隐忍Ⅴ》、《王国传说》、《SD 高达》、《女神转生Ⅱ》、《最终幻想Ⅲ》



国产中文游戏万花筒

浅析《帝国风暴》

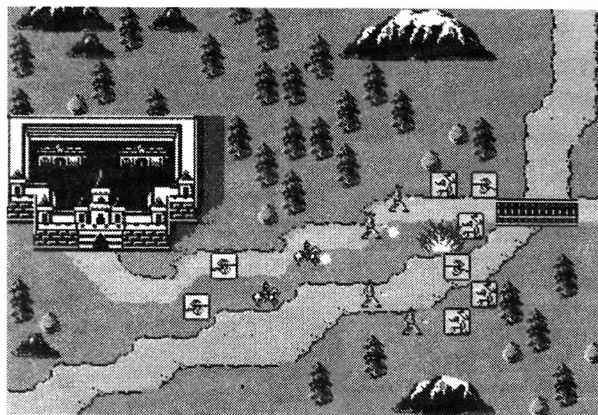
机种:FC　厂商:外星科技　类型:SLG

曹恒/文



"外星电脑科技有限公司",一个国内享有极高声誉的游戏公司继成功地研发了 8BIT 的经典策略游戏《战国群雄传》和《楚汉争霸》后再接再励推出了《帝国风暴》游戏!这家游戏公司素以挖掘中华民族文化之精髓的制作风格一直倍受玩家推崇与称道。虎年伊始,公司设计人员拓宽企划的历史范畴,推出另一款以"拿破仑帝国"的法国资产阶级革命史为游戏架构的 SLG 游戏—《帝国风暴》,这无疑是国内游戏界的一种良性刺激!

诸位玩家对该公司的策略游戏《战国群雄传》和《楚汉争霸》情有独钟,时而赞叹不已。至今仍受到国内外玩家们的青睐。《帝国风暴》的问世,将重新唤起国内玩家们对本土游戏软件制作能力的信心,同时预示了外星电脑科技有限公司在我国游戏市场的开发潜力和竞争力。笔者由衷钦



佩制作人员对艺术的不懈追求和他们推陈出新的魄力。《帝国风暴》这款游戏的突破与创新主要是在"AI 智能"方面所体现的水准,真可谓千变万化。游戏中的 9 个章节单独成篇,每个章节有三种难度,玩家扮演的拿破仑可根据游戏难易度和游戏章节的多种组合,使游戏变得丰富多彩。且游戏中任一章节各关都是真正的电脑智能方式,玩家所面临的对手实际是仿真智能水平的"人",即便是玩家玩同一关上百遍,也将有不同的电脑策略方式与之对战,玩家所获得的乐趣和满足便是设计者意料之中的。

《帝国风暴》向玩家再现了十八世纪末期以拿破仑为首的法国新兴资产阶级征服欧洲各封建邻国的革命史。游戏以拿破仑的九个重要时期为出发点而展开故事,其剧情严格遵循史实事件的顺序。玩家可根据历史去进行游戏。以统一整个欧洲为胜利条件。《帝国风暴》在参数设置方面设计得较为合情合理。如敌我人数变化、战斗兵力损耗量以及敌军团攻击效果等各种参数值都做了精心调整与处理。并设置出四种地形适当增加我方部队移动的难度,增设"金币炒作枪支'的赚钱术大量补充兵源之诀窍,至使招兵配备枪支或购买军马补充步兵数或骑兵数的新游戏乐趣。其总体效果,既能使玩家感到游戏的难易适度,又能使玩家以开动脑筋排兵布局而智取强敌之机会,从而获得最大的心理满足。　当玩家们面对将领的指挥能力、部队士气和攻击力的使用所带来繁琐的操作而手忙脚乱顾此失彼,请别担心!《帝国风暴》不但成功地在 8 位机上实现了高超的"智能"水平,而且方便适宜的按键式指令将给你分忧解难:A 键为确认或进入下一级菜单;B 键为退出或退出菜单;十字键为选择菜单。另外游戏的主界面配以自动显示玩家所处位置的"雷达"全欧洲小地图,让你放眼欧洲大陆,纵览全局。审时度势,并且主界面设计为四页欧洲地图,采用米字卷轴的拉屏方式,其视觉效果颇佳,给玩家留下一份赏心悦目的感觉!



《帝国风暴》中的十几首音乐与游戏场景巧妙地结合,完全使玩家从音乐中感受到那种上场杀敌的紧张气息,而各种爆破的音效更是模拟逼真,让人如身陷战场,将玩家完全融入欧洲纷争之乱世。在这款古欧洲地图、色彩柔和细腻的画面中。玩家将重新体验到拿拿破仑缔造伟业的艰辛,总之,玩家想窥视欧洲文化的精髓,相信这款内涵凝重的《帝国风暴》游戏无疑是一个绝佳机会!不过,玩家应做好"持久战"的准备加深游戏文化的实质性理解,这样真正的角色策略类游戏。玩家岂能放弃吗?

有必要深入讨论令玩家着迷的业界敏感话题

责编/天师

甲:意匠登录出愿中!
乙:为啥就你能用?!

越是要发展,就越要尊重

▶此标志曾出现在港京拉力赛丰田车身的显著位置上。



下期可能是广西博白县读者的特稿

关的专利很久以前就已经存在……专利,就引起「非议」……其实和游戏有关的专利,刚刚取得赛车游戏的视点切换之公司,被某些玩家称作「大魔头」的世嘉

游戏工业所有权

一般所称的"专利",只是工业所用权中用来保护发明的某一个制度而已……

所谓的工业所有权一共可分为以下这四类

专利权

例如 3DCG 游戏的视点切换

保护发明的制度

专利权指保护各项创新发明产品不受他人侵害的一种权利或制度。原先是要保护机械、化学、电子等不同分支所研究发展出来的东西。不过,随着世界的进步与发展,电玩业界各大公司,也都纷纷后出有关游戏方面的专利。



▲用再客观的话说这游戏在当时(92年)也是红极一时的啊!

实用新型

例如 十字键及 LR 键

保护实用技术的制度

对于使日常生活用品变得更具有使用价值的发明物所有的形状、构造以及组合方式加以保护的权利,就是实用新型权。此名称来自于日本,但在那里却多少有些含糊不清,因此有可能被废止。读者只要了解即可。



▲LR 键原先是用实用新型提出的申请,后改以专利再申请。这可是世纪大发明哦!

创意权

例如 令人怀念的球形摇杆

保护创意的制度

创意权所保护的对象,就是能将物品的外形、颜色、配置变得更加美观的各种创意。由于它可保护加在物品上的特有创意(在原有的东西上所加的一些创意),因此销售和注册有创意权的商品相仿的商品的话,是有可能被提出起诉的。



▲FC 时代就出现的一种周边。此物为哈鲁研究所制作。

商标权

例如

文字、记号的保护

商标权应该说是一项大家最为熟悉的专利权。由于各公司从事商品的买卖时,一定会先设计一个属于自己的商标,也因为这样经常会出现公司商标相似的情形。此时,已先注册该商标的公司,将可以对使用相仿商标的公司提出诉讼。



▲这些大家熟悉的商标,将会受到商标权的保护。

特稿

和游戏有关的各项权利大公开！

"一些大家平时都已经习以为常的东西，其实都是有专利的。"不信您就往下看！

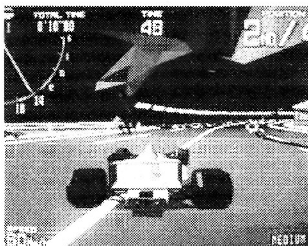
专利 3D 游戏视点切换

"本项发明将可以用在游戏画面上所显示的图像视点可任由玩家自由改变的电子游戏机上。"

申请人：世嘉企业(SEGA ENTERPRISES, LTD)
提出日期：1992年6月12日 提出编号：H04－179040
登录日期：1997年8月22日 登录编号：2687989

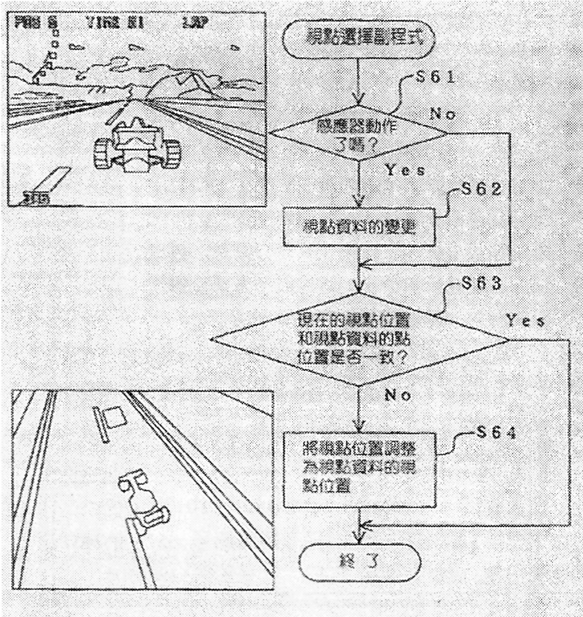
目前在 RAC 上被普遍使用的视点切换技术，最初是出现在 SEGA92 年的体感街机"VR 赛车"之上。SEGA 当年提出申请，去年刚获批准。发明者为 2 研部长铃木裕。

有关视点切换部分其实在这之前就已经出现在用 PC 来模拟某些景像的机器上。不过 SEGA 提出的发明名称是"电子游戏机"，因此它才能获得 3DCG 视点切换的专利。





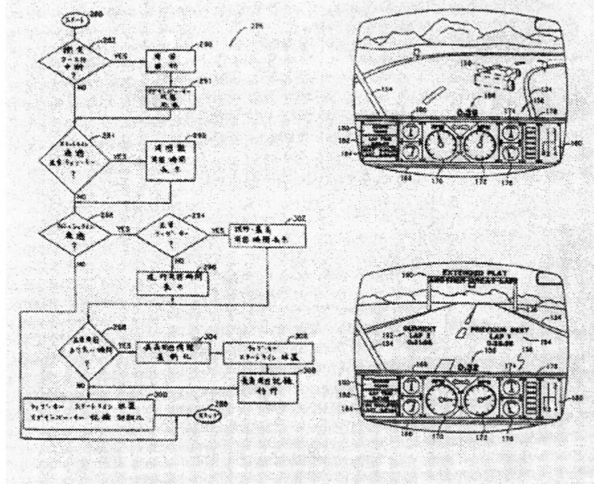
▲▶四键切换方式及不同的视点如今已不是想用就可用了。



专利 RAC 之幽灵车

"幽灵车将会在跑道上描出跑出最佳成绩所须行走的轨迹，玩家则可借此来打破自己的纪录。"

申请人：雅达利游戏公司(ATARI GAMES CORP.)
提出日期：1991年8月1日 提出编号：H03－514136
登录日期：—— 登录编号：—(审查中)



另一个和赛车有关的专利是"驾驶员训练系统"。它是指在赛车游戏中经常会走出最佳成绩，而且即使被玩家撞到也不会做出任何判定的一种技术，也就是一般俗称的"鬼车"。上述技术是由 ATARI 公司于 91 年的时候提出申请，至今尚未获许。

在上述的专利申请书中明白刊载着"幽灵车将会在每一圈中，以描出轨迹的方式来显示跑出最佳成绩所走的路线"以及"玩家不必担心会撞到的问题，因为玩家的车子将会直接穿过幽灵车"等字样，如此可以跟着幽灵车所走的路线，来掌握跑出最佳成绩的要领。



▲与视点切换比起来，幽灵车的"破坏力"要小得多。不知此案目前是否已审查完毕？



▲原来世嘉拉力赛中的鬼车系统，其权利是归人家雅达利所有啊？好在没批下来，否则未来的交涉一定很讨厌哦！

专利 对战框体

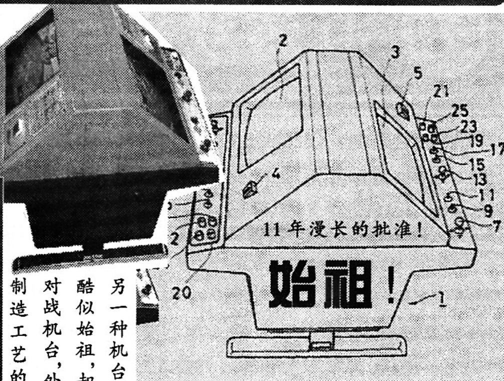
“这项发明将可以让 2 个显示屏同时显示同一款游戏的画面，而且复数的玩家也可以各自操作着不同的角色来和对手进行对战。”

申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)	
提出日期:1984 年 1 月 17 日	提出编号:S59－006980
登录日期:1995 年 3 月 23 日	登录编号:1914217

出现在游戏中心的对战格斗游戏对战框体，其实已经由任天堂公司取得了该项发明的专利权。事实上，年纪较大的读者在看到这里所附的画面图片后，应该就会有一种似曾相识的感觉吧。没错，这就是多年以前由任天堂公司所推出的大型电玩游戏机框体。在这个装设了性能和 FC 差不多的基板框体内，收录了有类似网球、棒球等可供对战的让玩家游玩。可能很多人都没想到连游戏机台这种东西都可以申请专利吧。



◀这是代表最高制造工艺的世嘉对战机台，外型虽酷似始祖，却仍是另一种机台。



▶那时的机台无法中途加入挑战。

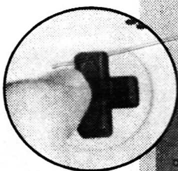
▲别小看我，我还能 4 人对战呢！

实用新型 十字键

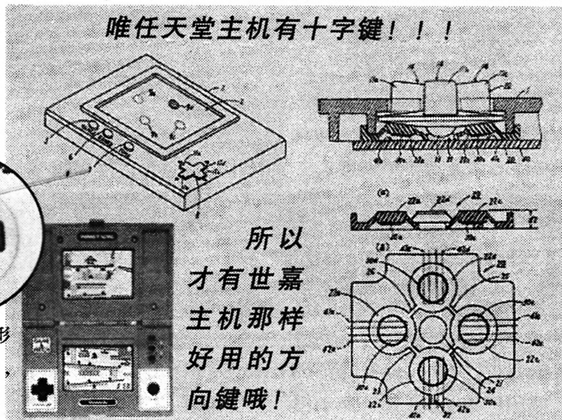
“此项新案只须一个操作开关即可做多方向的指定。操作时，只要将手指放到十字形的凸起物上，然后往想要移动的方向押下即可”

申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)	
提出日期:1982 年 4 月 19 日	提出编号:S57－057437
登录日期:1992 年 2 月 25 日	登录编号:1889504

只要一个手指就可以做出 8 方向动作的“十字键”，并不是以专利的名义，而是以实用新型来登录。其实它早在 FC 以前的掌机就已出现，当时这种游戏机由于只能在已经事先印刷好的液晶游戏画面上做一些固定的动作，因此玩家无法利用“十字键”自由自在的操作游戏里的角色。不过，在得出的申请书上已经载明“同时按下 2 个开关的场合也能正常动作，依 2 个 ON 开关接点的各种组合来判别方向”，即 8 方向移动的概念。



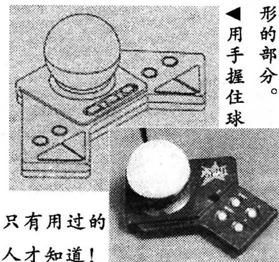
▲用“十”字形状的方向键，一律交费！



创意 球形摇杆

申请人:HARU 研究所	
提出日期:1986 年 1 月 24 日	提出编号:S61－001968
登录日期:1988 年 3 月 22 日	登录编号:765276

在和游戏相关的周边机器中，最有创意的一项发明应该就是“球形摇杆”吧。这个出现在 FC 主机全盛时期(86 年)的摇杆，当时还附有连射的装置。虽然在宣传的文件上记载着“相当适合射击类游戏使用”，不过除了连射的功能外，操作性不敢恭唯。



◀用手握住球形的部分。

只有用过的人才知道！

这样也能取得专利使用权？

业界内幕

虽然要使用某项已经登录在案的专利是必须要先获得登录人之许可的，不过事实上也有其他不必一一获得许可的方法可以使用。而且，拥有专利的厂商在提起诉讼，或者是提出使用费的要求时，很会能会陷入复杂而困难的僵局中。为何？因各家厂商一般来说都会拥有一些关键性的专利，而一但引起诉讼的话，那么最后势必陷入彼此互控的局面。因此，有些公司想出了“如果你肯让我用你的专利，那么我就让你用我的专利”这样子的互惠手段。然而，专利权仍是需要大家去尊重的。



▶输入游戏密码？那是专利！

特稿

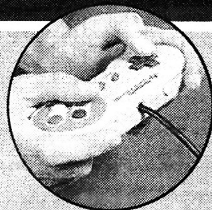


实用新型 → 专利 LR 键

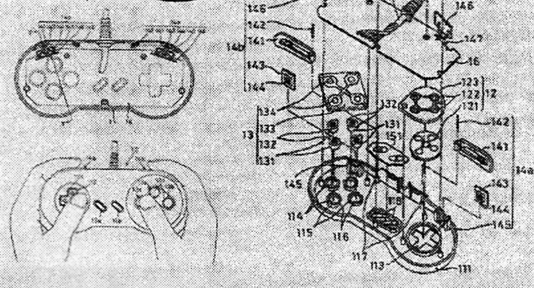
“在控制手柄的侧面(背面)设置开关,然后玩游戏的人可以利用食指或是中指来进行按键的操作”

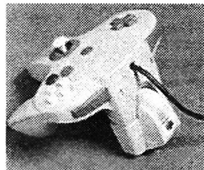
申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)
提出日期:1990 年 8 月 9 日　提出编号:H02－085019
登录日期:不详　登录编号:不详

随着 SFC 主机一起出现的 LR 键,同样提出专利申请。虽然最初此项发明是以实用新型提出,不过中途改以专利。刚推出时也许有人会因为未曾用过而觉得不习惯,现今则成为手柄的一项标准配备。它的出现使操作变得更轻松、多样化,朋友们以前不知道它有专利吧?



▶LR 键的出现使得该项专利的使用问题变得……









专利 接关密码(复活咒文)

“此项发明不须使用外部的特别装置,即可让玩游戏的人以继续的方式,做长时间的游玩”

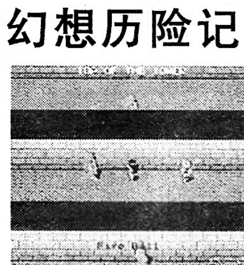
申请人:NAMCO 公司
提出日期:1986 年 1 月 22 日　提出编号:S61－010260
登录日期:1992 年 6 月 22 日　登录编号:1676795

这里有最早的密码接关游戏! 幻想历险记

如果不用电池来保存记录的话,那么最常用的一种保存方法,应该就是“勇者斗龙”中所出现的复活咒文,也就是一般所通称的接关秘码吧。事实上这项发明,当初是针对大型机上的 RPG 类游戏所设计的。有了这项技术之后,玩家只要打入特定的密码,就可以在不同的大型机台上玩同一款游戏。虽然在这之前也出现过类似只要输入特定密码就可接关的游戏,不过能将玩家之“人人情报有效地做压缩管理”的,却是这里所介绍由纳姆科公司所获得了专利。



▲街机 RPG 要靠密码来继续游戏。



▲街机也有 RPG?

专利 SATURN 商标权所有者:富士通电机

提出日期:1992 年 11 月 18 日　提出编号:H04－313891
登录日期:1996 年 3 月 29 日　登录编号:3137452

商标的登录,只要业别不同,那么即使名称相同也可以被认可。例如:风靡我国儿童已久的麦当劳简称为 MAC,与高档化的微机麦金托什的简称完全一样,彼此却不发生冲突。

而大众所知“SATURN”主机名,其实由富士通公司所有。很奇怪吧?不是 SEGA 世嘉企业的……虽然也试过向富士通询问有关该项商标权的问题,最后竟得到“无可奉告”这样的答复,奇怪。如果针对家庭玩具这个业别来加以调查的话,那么便可发现一些和家庭玩具毫无关系的公司如地球制药等也对木星、火星等和土星有关的商标大感兴趣。世嘉持有的应是 SEGASATURN™。

与土星商标有关的商标所有者一览

太阳	SUN	桑利德工业
水星	MERCURY	萨米工业
金星	VENUS	奥林匹亚物产
地球	EARTH	地球制药
火星	MARS	MASTER 食品
木星	JUPITER	服部制钢
土星	SATURN	富士通电机
天王星	URANUS	无
海王星	NEPTUNE	TOMY 公司
冥王星	PLUTO	迪斯尼公司
月球(地球卫星)	MOON	TAKARA
泰坦(土星卫星)	TITAN	无
世嘉土星	SEGASATURN	世嘉企业
世嘉木星	SEGAJUPITER	世嘉企业
世嘉海王星	SEGANEPTUNE	世嘉企业

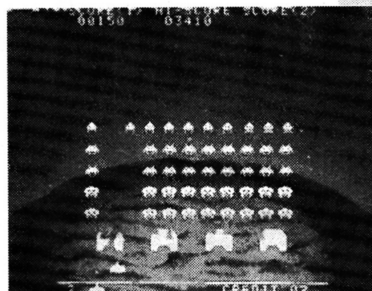
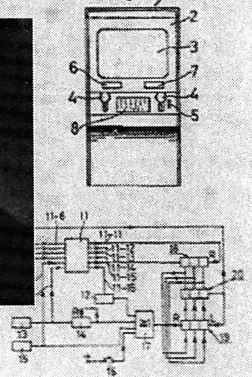
专利 最高记录显示

“最高记录之显示，除了可用来判定玩家的技巧之外，也能适度地让玩家增加一些游戏的乐趣”

申请人:泰德公司(TAITO CORPORATION)
提出日期:1976年3月18日 **提出编号**:S51－028607
登录日期:1984年9月19日 **登录编号**:1228598

现在被认为是理所当然的“最高得分显示”，其实也有专利。在泰德当初所提出的申请书上写明“过去所玩过的游戏最高记录将会被记录下来，而突破此记录之新记录保持者将会获得加分”以及“玩家因此将可获得建立新记录的乐趣”。惊人的是，有关记录清除的方法也已建立，“显示的最高记录，将会在游戏未玩之累积时间达到一定程度或是游戏次数到达所定次数的时候，自动加以清除”。大家看过后，有何想法？相信又学得了不少知识。

发明游戏机以前就已经提出申请？

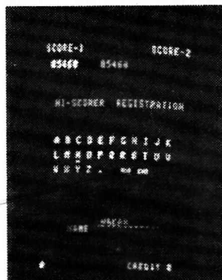
▲从此项发明的申请时间看够早的。TAITO也真有一套。难怪是老牌射击游戏厂商啊！

专利 输入名字

“本项发明可以在创新记录的时候，让记录保持者输入自己的名字或者是其他的略称，然后显示在画面上”

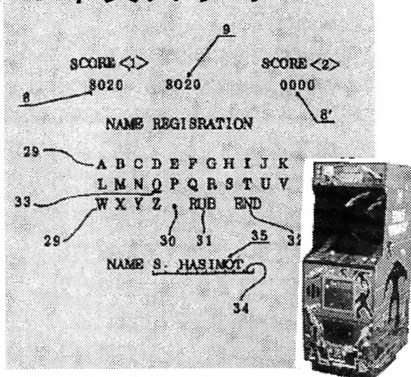
申请人:TAITO公司
提出日期:1979年5月16日 **提出编号**:H02－085019
登录日期:1989年11月15日 **登录编号**:1528813

达到最高记录后，能够输入记录保持者名字的发明，同样也是拥有专利的。这个在游戏中看起来并不怎么显眼的设计，竟然也被申请了专利，相信读者看后会觉得不可思议吧。但是，专利这东西是很难说的。有时看起来并不起眼的东西，到最后竟然会成为销量惊人的畅销品。TAITO认为“超过最高记录的另一位新记录保持者，将可以自由地输入名字或者是其他文字。如此使用者的兴致也能因此而提升”。姜还是老的辣哇！



▲在射击游戏完毕后从26个字母中输入自己大名，那感觉真是好极了！看看谁能破咱的纪录？

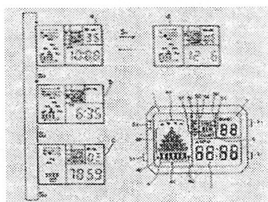
26个英文字母……



专利 落下方块游戏

申请人:卡西欧计算机公司
提出日期:1982年6月4日 **提出编号**:H02－085019
登录日期:1992年10月27日 **登录编号**:1706592

专利内容“落下物体经由控制后，将可以从单一方向改为往多方向落下移动。另外，落下物也将会随着开关的操作，来改变堆积的位置。而依堆积表示方式或是内容之不同，所表示出来的得分就不同的附有游戏机能之电子机器”。曾引发大争议，但目前已平静下来。

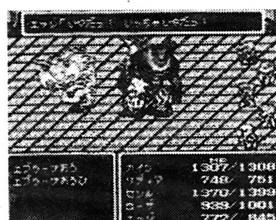


▲始祖——俄罗斯方块是如何创造出来的，不得而知。

专利 动态战斗系统

申请人:株式会社SQUARE
提出日期:1991年7月16日 **提出编号**:H03－199828
登录日期:—— **登录编号**:审查中

即使在战斗中时间也会流逝，“太空战士”系列为大家所熟悉的“动态战斗系统”(ATB)是史氏提出专利申请。在专利申请书上明明白白记载着——“此种战斗系统，将可让玩家在充满临场感及速度感的情形下发展游戏”。



▲此项发明在美已取得专利。

中国人自行设计开发的大型机格斗——隆重登场！

傲剑狂刀



我国台湾省首屈一指的街机游戏开发公司——（金旁加心）象电子，最近推出一款自行研发的新式格斗游戏“傲剑狂刀”，其纯武侠人物的造型设定非常新颖迷人，在台已上市并深受格斗家的好评，精彩流畅的格斗对战动作招式，相信很快也将带动内地街头掀起一场武侠格斗热潮。今次，就由天师传授一部分秘笈中的基本功，先看看朋友们对这游戏的感觉如何？若有必要，今后还将公开连续技法。这可是一款集大成的游戏哟！

白刃交兮宝刀折，双雄鼙兮生死决！——动荡的时代背景（故事简介）

蒙古入侵中原后，少林、武当、华山、昆仑、青城各门派为怕势孤力单而被蒙古铁骑一一击破，形成了“五大门派”的结盟组织。元末时，连年涝旱、瘟疫四起，使得人民颠沛流离、命如草芥，于是人心思汉，以五大门派为主导的反元势力以华山“傲剑”龙吟凤，以及武当“狂刀”诸葛雄，青城上官羽最为著称于世。鉴于当时反元势力风起云涌，西域新起的血衣教乃向元顺帝提出“以汉制汉”的计谋，利用密诏使其自相残杀，以坐收称霸中原武林的渔翁之利……一场中原武林的混战开始，究竟谁是这阴谋幕后真正的黑手呢？恐怕只有武功超群的玩家才能过关斩将，揭穿之了。





◀▲是二人组队的形式。过场时有中文解说。老怪也有好几个。

系统介绍及招式说明 SYSTEM

其实这没什么好介绍的，所有的格斗游戏天师都认为玩家们一秒钟就能适应过来，因为它们全都一样啊！只是“傲剑狂刀”吸取了许多同类游戏的长处，我们倒要“仔细地研究一下”。

■基本操作

使用八方向摇杆与四个按键，拳（斩）与脚各两个，有轻重之分别，基本上由左到右（由A到D）为轻斩、轻腿、重斩、重腿。特殊技、必杀技、大绝招、摔技等，必须输入摇杆特定方向并与按键配合后方可使出（读者：这不废话嘛！）。像一般游戏中的突进、疾退、二段跳等，玩家一试便知。另A+B为闪避，而B+C为小跳攻击（蹲防不能技）。

■攻击及防御集气

有两种气表，一种为攻击集气，对方挨打，本身挥空招都可集气，气表红色；另一种为防御集气，攻击时对方防御成功，自己或对方都会集气，气表为蓝色；防御集气亦可自行用按键集气，按键为A+C。

■大绝招

有超必杀、密传套路（十连斩）、逆袭灭三种：

①超必杀必须在攻击气表满时使用。

②密传套路必须在防御气表满时，以C+D启动后开始连斩。

③逆袭灭，必须先进行潜能爆发（A+B+C），这时时间暂停，时间段内按B+C+D袭击。逆袭灭杀伤力依照血量剩余多寡而计算（原则上，自己伤越重，使用逆袭灭的威力越大——天语：怎么有似曾相识之感呢？——使用此式后攻击集气消失，不能再换手反击及使用超杀）

■换手及反击

选中两人来玩，当你觉得想换人出场时，若攻击气表已满1/2并闪动，此时可在防御的同时按A+D，就可产生队友跳进场内并作反击动作，所以此技又称换手反击技，消耗攻击气表1/2的气量。

人物的密传套路分为四种类型	
一型	AACCDDACCC
二型	ACDACDACDC
三型	BBCCDDBCCC
四型	ACDBACDBAC

编者注：大绝招中除了各人的超杀完全不同外，密传套路就局限在上面四种类型之中（后面在角色图片中标明）；至于那“逆袭灭”，则是共通的一种模式。



人物与招式出法简要介绍！（连技、特殊技今后公开）



龙吟风 师承青松子傲历剑法，人称其剑为“傲剑”。武当遭伏击之后，江湖盛传是少林、华山、昆仑三派暗中联手所为，为重建师门清誉，奉命下山追查真相。与诸葛亮友善。

流星光	↓↘→+A或C(气功)
撩剑式	→↓↘+A或C(地对空,空中可)
落剑式	跳跃中↓↘→+B(空对地,可四次)
落剑追击	↓↘→+D(暗招,作上一式的追击)
起剑式	↓↙←+A或C(在地面可接下式)
翔天式	↓↘→+A或C或D(最多四发)
华山翔影荡剑式	↓↘→↘↓↙←+A或C(攻击气满可)



诸葛雄 断臂引为毕生恨事，立志诛凶复仇。五虎断门刀传人，武当祖师张真人之再传弟子。以其少年得志刀法狂豪，被世人称为“狂刀”。遭伏击时，被蒙面一华山剑客断臂。

格刀炎	↓↙←+A或C(空中可,限A键)
飞天斩	→↓↘+A或C(地对空攻击)
弧月落	跳跃中↓↙←+C(空对地气功)
抡天攒地式	C+←↓↙+C(暗招)
追风赶月式	跳跃中↓↘→+A或C(空对地追打)
烈斩格刀	↓↘→+A或C(按ACACA可取消)
舞影狂刀	跳跃中↓↙←↓↙←+A(攻击气满可)
落火殒杀	跳跃中↓↙←↓↙←+C(同上)
擒锁斩	↓↘→↓↘→+A或C(同上)



金轮童子 本名颜思齐，昆仑掌门长生真人爱徒，因十岁时偷吃师父一百零八颗“还少丹”，自此身形便未再长大，但也因此练成本门密传混元一气功。为恢复原样而向血衣教宣战。

激震环	↓↘→+A或C
火环升龙	→↓↘+A或C(地对空攻击)
浪影环	二段跳中↓↘→+A或C(空中水平气功)
鲤鱼打挺	↓↘→+B或D(攻下盘)
蜻蜓点水	↓↙←+B或D(跳跃中可,配合按键)
童擒罗汉	↓↙←+A或C(指令投)
恕环九叠	↓↘→↓↘→+C(攻击气满可)



司徒翎 聪明刁钻的蒙古郡主。是元顺帝的皇女，是汉化的蒙人。自幼是大喇嘛国师的得意门生。二十三岁，不顾皇族反对，对汉人龙吟风颇有好感。

策马鞭	↓↘→+A(上盘)
拐马鞭	↓↘→+C(下盘,倒地攻击可)
虎爪爬山	←↓↙+A或C(抓摔,地对空攻击)
玉带围腰	↓↙←+A(卷回)↓↙←+C(晕点)
臀撞	↓↙←+B
挂腿	↓↙←+D
膝落马	二段跳中↓+D
浑元烈扫鞭	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)
蹴裂破	↓↘→↓↘→+D(同上)



独孤残 以双剑为足的苦行武者。由于仗义独闯血衣教总坛欲替天行道而被斩断双足，自此隐姓埋名不问江湖中事唯血衣教的计谋及断足的深亿大恨使其复出江湖。

回光破	↓↘→+A(向地面发气)↓↘→+C(水平)
天残腾天翦	→↓↘+A或C(地对空攻击)
回旋双剑	←↓↙+A或C(可中途取消接上式)
燕掠翦	↓↙←+A或C(斜向空对地攻击)
竹破翦	←↓↙+B或D(使对方挨打硬直很长)
截地翦	↓↘→+B或D(垂直空对地攻击,可追击)
反剔穿云	↓↙←+B或D(攀附边界,A、C对空)
孤鸿穿林式	↓↙←↙↓↘→+A或C(超必杀,攻击气满可)



上官羽 “燕雀安知鸿鹄之志！”。原隶青城派，为人好客，有“小孟尝”之美名，但其实本性具有野心，因未能成为表城派继任掌门，转而投靠元军为将。觊觎郡主司徒翎，想借此平步表青云。关刀已是纯青。

掀天破	→↓↘+A或C(对空升龙技)
胡旋破	↓↙←+B或D
回成惊刀	↓↘→+A或C
掷天斩	↓↙←+A或C
饿虎扑羊	跳跃中↓↙←+B或D(对地俯冲攻击)
烽火追魂	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)



秦虎 如宋朝梁山英雄一般的绿林好汉。黑风寨寨主，因喇嘛教护教国师普陀使者重金相酬，参与掠夺密诏，没想到卷入这场阴谋之中。双槌威震河北。专爱劫掠宫银，被宫兵视作瘟神。

雷吼槌	↓↘→+A或C
龙擒槌	→↘↓↙←+A或C(对空抓摔)
虎抱槌	→↘↓↙←+B(爪拔)或D(虎抱)
扛鼎槌	→↓↘+A或C(对方被翻倒)
猛虎出柙天崩地裂槌	↓↙←↙↓↘→+A或C(攻击气满可)



阴阳判官 云南地狱门护法王，大理国为元所灭后，他作为当地反元势力的领袖，因行事神秘诡异，加上武功中融合巫蛊幻术，常被中原武林中人视为邪门歪道(以判官笔为武器)。此次北上少林参加英雄大会，想藉此机会结合中原反元势力复国。

鬼影符	↓↘→+A、C(上身)或B、D(下盘)
鬼唤	跳跃中→↓↘+任意键
律令腾天勒	←↓↙+A或C
落鬼火	跳跃中↓↙←+B或D(空对地气功)
诡退	↓↙←+B或D
厉鬼附身	跳跃中↓↘→+A(原地)或C,附在对手身上
勾消笔点	↓↙←+A或C(吸对方气功)
巫蛊鬼电	↓↙←↓↙←+A或C(攻击气满可)
魄鬼符	↓↘→↓↘→+A或C(超必,同上)



普陀使者 身兼印度及西藏武学的护教使者。奉活佛之命暗中夺取密诏，结合中原武林对抗血衣教，反被其他门派误为元朝奸细。武功深不可测，最喜冥思，云游四方。

柳叶旋刀	↓↘→+A或C(气功,空中可)
金刚升天斩	→↓↘+A或C(对空攻击)
百烈斩	←↓↙+A或C
盘坐龙卷斩	↓↙←+B或D
法轮下连斩	←↓↙+B或D,之后→+A或C发射(D取消)
踩头跳	二段跳中↓↙←+B或D(空对地)
背滚摔	↓↙←+A或C
释天镇地佛咒	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)



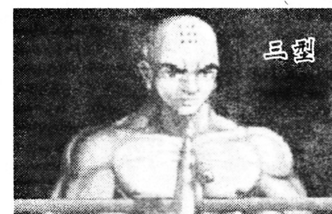
神算子 本名计无双，淮南盐帮大当家，以金算盘防身。盐帮为防元兵掳掠，习武只为保产防身，对江湖反元本无兴趣，但还是被卷入这场纷争中。喜赚钱。

飞天炎	↓↙←+A或C(地对空气功)
珠算火	↓↘→+A或C
车轮斩	→↓↘+A或C(地对空攻击)
盘走倒打	↓↙←+B或D(防空必杀技)
扫地盘	←↓↙+A或C(挥击下盘,可倒地追击)
挪移蹴	←↓↙+B或D,之后B或D发射,A、C取消
弹指神通	↓↙←↓↙←+A或C(攻击气满可)



鬼冢客 来自扶桑。菊九流刀客，擅长奇门遁甲，由于仰慕中原武学，几番苦求终得师父首肯，渡海西来与中原刀客切磋，恰逢大乱。身裁矮小，使剑、盾。

凤还	↓↙←+C(反击技)
龙潜	→↓↘+A或C(地对空攻击,遁地)
虫走	↓↙←+B或D(连续下盘攻击)
蟹刀	←↓↙+A或C(摇杆可架方向)
气垒	↓↙←+A(集气并产生铁布衫)
蝉蜕	←↓↙+B或D,←或→出现(消失不见)
神风乱舞	↓↙←↙↓↘→+D(攻击气满可)
怒忍风	↓↙←↙↓↘→+C(同上)



一真和尚 一字辈的护寺罗汉。是个弃婴，对武学有过人天赋，因英雄贴之邀请，出寺参与大会。性格朴质敦厚，沉静少言。使达摩棍，爱打坐。

抡劈	↓↘→+A或C
泰山压顶	←↓↙+A或C(暗招)
一柱擎天	→↓↘+A或C(地对空攻击)
水月挽花	→↓↘+A或C(一柱擎天后之暗招)
挥天	↓↙←+A或C(地对空气功)
回钩扫腿	↓↙←+B或D
三味棍	↓↙←+A或C(空对地攻击,暗招)
百裂棍	→↓↘+B或D
当头棒喝	↓↙←+D(接于抡、挥、回之后的暗招)
密传鹞翻旋棍	↓↙←↙↓↘→+B或D

希望玩家能够早日打到这款全中文的街机格斗!



天语:目前的三维格斗界似乎正处于调整期。记得当年平面格斗杰作 SF 达到顶点之时,又是一颗彗星出现,那时毫无争议的"3D 格斗金字塔"——VF。5 年过去,此类游戏你也做、我也做、他也做,但三维格斗应向何处去?恐怕要引起人们思考。金字塔缔造者铃木裕、VF 铁人吉领丰彦已经就此进行了特别对谈。看来,创意在游戏中的作用确实与基板都有得一比,如果用 MODEL3 作出淡而无味的作品就不如去玩 NES。2 研已开始新一轮招兵买马,并明确表示欢迎女性加入,同时,奉献出这款玩家非常熟悉的名作续编——FIGHTING VIPERS2。下文由北京 SHADOW PLOUGH 撰写。

格斗之蛇 2

了解游戏首先要了解其世界观!

两年前,SEGA 推出了获得广泛好评的 3D 格斗游戏——格斗之蛇,一面世便以其优秀的操作手感、爽快空中连击、紧张得令人透不过气来的快节奏受到玩家的欢迎与认可。SEGA 在此款游戏中加入了许多为后人借鉴的新要素,如金甲、铁网、受身等等,并在向家用机移植时使用了土星上较为少见的光源处理效果。据笔者看来,格斗之蛇在格斗的真实感和判定性方面虽不如 VR 战士,但其"爽"度绝对可以打足 100 分!



时隔两年,SEGA 已准备在 MODEL3 基板上推出"格斗之蛇 2"(天语:以下简称为"FV"),不出意外的话,3、4 月份就应该能在日本的街机厅中玩到了。下面为大家透露一些关于"FV2"的消息。

故事依旧发生在前代的阿姆斯通市。该市的中心就是那个被铁网包围的格斗场,而这种格斗场被当地人称为 NC(不是 NET COMPUTER!)。毫无疑问,势衷于此项活动的人们便是那"毒蛇"了!该市的市长表面上宣布该市将支持这项活动,而实际上他是想借此来进行赌博,乘机大捞一笔。当"毒蛇"们听到这个消息后,他们决定结束这场骗局并直面市长——猜猜是谁? B.M!!!即前作的关底 BOSS!这便是前一代的故事背景。两年后,市里长者们的想法出现了 180 度的转变,他们制定法律废除 NC,并追捕那些曾卷入其中的"毒蛇"。因此大部分的"毒蛇"被抓起来并被关在远离该市的小岛上囚禁起来,剩下的一些"毒蛇"不得不放弃 NC,然而,还有一些"毒蛇"绝对不会向压力低头,这些仅存的战士便是"FV2"中的主角们!他们是为战斗而生!!

新作的毒蛇都有些什么样的特点?

毒蛇身上厚重凯甲二度披挂
世嘉三维格斗自有独特魅力

前作中出现的铁网或墙是首次被引入 3D 格斗的,它的存在使游戏者可以用投技将对手掷向铁网,并当对手弹起浮空的时候施展连续技追击(理论上可以使用受身的无敌时间进行反击,但在快速的格斗中通常会因为把握不好受身的时机而使对手的追击成功)。在"FV2"中其作用将不会仅仅是用来把对手向铁网上投掷,制作者将最大限度地利用墙壁的功能,这才是新作的真正概念。在前作中利用环境把对手逼在墙角给予痛殴的战术将依旧可以在"格 2"中使用。



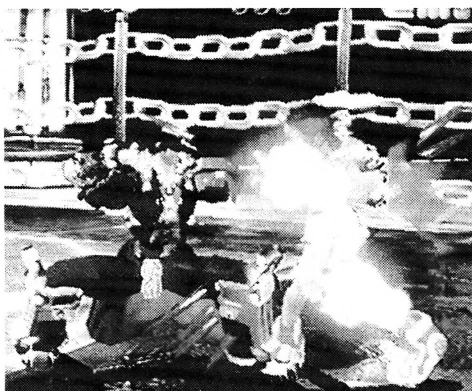
FV 中部分人物拥有了武器,这是与 SEGA 其他 3D 格斗游戏的一个重要区别(LAST BRONX 是在 FV 之后才推出的)。SEGA 在"FV2"中将会给每个角色都添加武器,这样一来角色之间会更加均衡,不会有"空手入白刃"的情况发生啦!

就程式内核来说,SEGA 自己的感觉是在制作一个全新的游戏,而不是在代码的基础上进行修改和补充。从公布的开发画面上来盾,这款游戏真的具有非常强烈的视觉冲击力。例如 HONEY,她在"FV2"中的动作将更加性感。游戏开发者戏称若选用 HONEY 的话必须年满 18 岁(啊?SHADOW PHOENIX 玩不了喽)!(天语:怎么回事?把检查团激怒的教训难道世嘉这么快就忘了?)SEGA 认为应该让玩家在战斗中欣赏到最具迫力的画面,因此不论是角色还是场地的图像比起上一代来都会有长足的进步。

▼小轮车手也才 17 岁。



此外每个角色都会拥有一种特殊技巧,如果你能成功使出







◀"铁山靠"先生以一个硬派招式结束战斗。值得注意的是MODEL3基板的透明效果是多段叠加。强烈要求土星后继机全面达到MODEL3。编者认为非如此不足以直面广大世嘉迷多年的热情支持啊!今后再提及MODEL3均是指秒间二百万的改良板——MODEL3 STEP2。



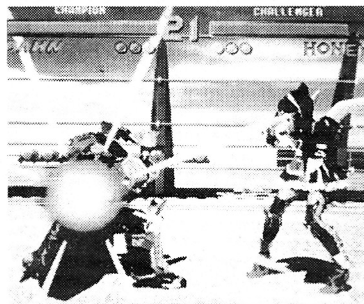
世嘉的大技重放!
SEGA MODEL3 STEP.2!

的话,你便会战斗中处于优势。究竟是什么样的技巧,又是什么样的"优势"现在还不清楚。据SEGA说,它的目的是表现一种"漂亮地取胜"的效果,即类似于SF中用超杀结果对手后出现太阳那样的效果。估计这会对上大多数街机仔的胃口,因为……他们大多都爱在众目睽睽下"献"一下!

做为格斗游戏,当然要说一下它的格斗系统。回顾SEGA以往的格斗游戏,可以说大部分的水准还是很高的,因此只要SEGA正常发挥,游戏的操作性和手感应该不会有任何问题。这次推出"FV2",继承了前作的格斗系统,只是改进了一些BUG。相信老玩家们会举双手赞成吧!"FV"中若格斗双方中的一方滚向另一方时,后者是不能攻击前者(滚动方)的,这个问题将在"FV2"中得以修正。另外,前作中如果你被"防御反击技"(就是先闪一下光再出招的技巧)击中,会被击飞甚至撞上铁网。在"格2"中你将可以"返"防反(即当身),而且就算被击中,也可以继续战斗而不会被击飞。

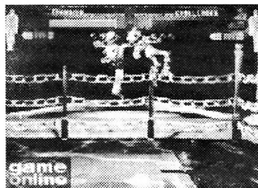
SEGA对续作的细节也没有放过。铠甲的受损程度将用更细致的动态能量表显示。新的音轨也将不再使用前作中的摇滚吉它,具体会是什么形式恐怕要等到"FV2"面世才会知道(这可真是个坏消息,我最喜欢伴着激烈的电吉它SOLO疯狂格斗了!)此外,在单人模式中,根据你的表现好坏将会影响到你所用的角色和战斗场景(大概是从PANZER DRAGOON2 ZWEI中借来的)。

怎么样,看了这么多,是不是想练练了?套句俗话:"望穿秋水去吧!"(XIXI!)编者续/FV2与SR2(世嘉拉力2)一样,在保证游戏性的前提下,尽可能炫耀基板性能。如上面图中的大铁链子就都是POLYGON制作的。普遍认为MODEL3 STEP2将再度拉大其他3D游戏厂商在基板方面与SEGA之间的距离。不知道一向以卓越技术力在业界创造奇迹的世嘉企业,何时能在家用机市场同任天堂先生打个平手?



◀玩家熟悉的动作。虽然FV在动作的技击美感上与VF还有较大差距,但连续技和爽快感方面则一点不逊,反倒胜出半筹。





▲真像天尊的"某某对某某"呀!强化技巧除去空中连续技,还有地面受身、特殊防御、下段防反、侧投、下段投、等等。以上均极易发出。

本栏目承蒙广大读者的热情支持,目前已收到多件投稿。出乎编者预料的是大家玩游戏的同时都在进行着思考和比较,对于街机也不例外,这是很难得的。

堪称玩家。在此编者想重申一次:朋友们的大作必将被妥存,御担心无用。

我们需要实战经验、实用技巧,以及发自内心的呼声。这样一篇文字也许看起来不是那么容易被每一位读者理解,但它要比华丽通顺的纯欣赏性文章来得有力。街机,可说是考查玩家操作能力、欣赏能力的好东西!这一点变化过么?

有了街机的基础再去玩家用机,认识上可能会有某些方面的升华。街机仔的高深技巧表现在家用机上往往是令人惊异的。电软的霸王塾就是这样一个可供各类型玩家发表意见的场所。我们欢迎各式各样的游戏文章,当属无责任性质。但有一点就是要说真话,要是你自己的心声。来信务请注明栏目。现在看看第五期"天书"里面有没有您的作品呢?

"殉哭杀来了"、"格斗无责任测试题"、"SF3实用技巧"等等(还有其他待定的)读者投稿。

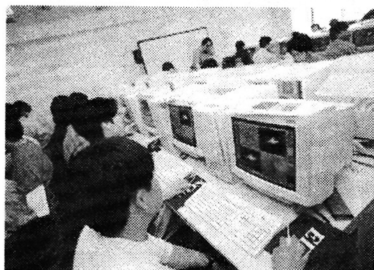
其他朋友的信件应都收到了,会择优刊发,敬请期待。



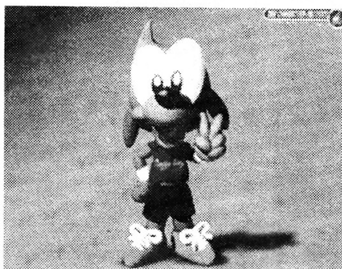


有必要深入讨论令玩家着迷的电玩科技
——游戏中的影像压缩技术

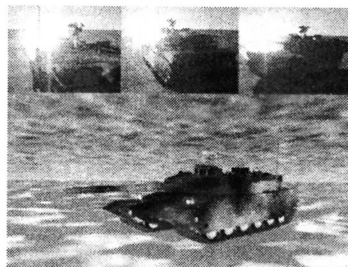
责编/天师



◀学生们用『SOFT IMAGE』系统来制作3DCG。



◀▶学生们的CG作品。



支撑"E0"高画质动画的程式——饭野老板的土星用游戏"ENEMY ZERO"是四枚组的大容量，里面的高质动画是令人心动的，但SS并不是放影机而是游戏主机，相信绝大多数玩家也不是动画观赏者。这里请出利用"TRUE MOTION"技术来开发"异灵"的佐藤先生来解说有关CG动画的一些知识。

▶错误实验的制作过程

对"E0"而言动画是它的根本，整个故事是利用动画表示，如果画质不好的话就失去游戏的意义了。

土星如要再生动画必须运用动画压缩程式，开发当初会有BLOCK化现象，从而使画质低落。曾经考虑过改用一般的CinePack方式，但在TRUE MOTION改良版的推出下，画质大幅提高改善了问题，更表示软件的进步已超越硬体极限。

▶使用1677色全彩的动画

请看制品版的画质，虽比原始版的品质略为逊色，但却比利用CinePack制作而成的"D之食桌"有着显著的提升。美丽的画面是因为使用的是色数高达1677万色的全彩。

一般SATURN所呈现的动画大多以3万2千色为主，而"E0"却高出其数百倍。色数一增加，相对地资料量也大幅增加，通常32000色中，使用渐层色较多的素材时会发生波纹而降低了画质。追求画质的结果是"E0"的4张碟片中，DISC2中几乎装得满满的。

▶到底压缩了影像的哪些地方

压缩也是分成好几种方式的，"TRUE MOTION"是利用"动作的差异"来进行压缩的。

"差异"是指每一个FRAME间的不同点，也就是只重新表示变更过的地方，而与上一个FRAME相同的部分仍然保留住的方法——比如一个人在行进，则只将他的动作在画面上表示出来，而背景却并未移动，不必再加以变化，这样便可以节省ROM的空间。

▶1秒300KB的屏障

"E0"收录了4枚组的动画，但是"TRUE MOTION"是一种压缩软件，也可以在其他机器上使用。它的压缩可提到高像SGI制作出来的CG动画层次。但是，世嘉土星的2倍速CD－ROM是极有限度的，1秒间传送的资料也只有300KB而已。一般标准动画的资料1FRAME有500KB如果不压缩的话，画面表示则犹如一张张静止的图片。

让SATURN呈现最高画质画质的"TRUE MOTION"是利用动作差异点来进行压缩，却不利于快动作的情景。如果缓慢动作画面的话，因差异点较少可以保持高画质。而快动作的情景则因差异点多，压缩的部分也相对地多，画质就会低下，道理是很简单的。

佐藤先生将动画中的压缩率依情景不同加以设定，该缓则缓，当快则快以求得较高画质。尽管如此，有时为了加快速度而重新作画的事情也不少。

▶将动画与游戏融合的程式技巧

"TRUE MOTION"带来了画质提升，却也使SS的两个CPU用到了极限。要同时处理其他资料时非常困难，幸好利用其他程式技术可以弥补。

例如"E0"背景音乐不会因动画或动作情景的变化而受到影响，这是因为SS有内藏音源之故，这是在哪里处理的呢？秘密是在土星主机中除了两个CPU之外，另外有个叫DSP的音乐控制IC。

佐藤先生是利用这个DSP来作音效处理而不使音效中断。按下按键为了缩短动画的再生时间，通常只能执行一个程式。将程式常驻记忆体中，缩短动画的输入时间，不令玩者有不亲和感的话，需要相当细致的程式编写技巧。

TRUE MOTION所带来的提升画质的秘密

从SATURN发售至今已有一段不短的日子，在不动用解码器的动画再生能力方向有着卓越的成长，伴随着玩家的一些意见。虽然被人们大叫好的PS动画也有一些进步，但并不那么明显。

二者不同之处是PS利用专为动画再生的硬体来再生，而SS是利用软体来再生，概念须搞清。PS是利用"MOTION JPEG"的硬体压缩技术，会有较鲜明的画质，但很难再提高画质。而SS利用软件压缩，为了提升画质将随时改良编程而有所进步。

"TRUE MOTION"的版本较"E0"时已更新。佐藤先生认为身为程式设计师，应要能提升利用软体所再生的动画画质。

目前"TRUE MOTION"的低画质动画只要缩小再生的话也可以得到好画面，土星受制于1秒300KB，没有办法，今后世嘉新型家用机在硬体性能上要保持技术上的领先才好。像NINTENDO64，虽然那是一部贵族化的主机，却仍十分讨人喜爱，原因就是它的三维节目游戏性良好，画面良好，人们根本无法抗拒之。



游戏制作入门(二十四)

游戏软件发行商内幕

Y.Y.STUDIO 叶展编译

编者按/上期朋友们已经看到。这就是远在大洋彼岸学习工作的叶展为大家编译的,是否够专业、够水平,相信大家读后便知。由于他本身即是从事游戏方面的工作,我们便请他为国内玩家带来几篇一手资料,如能使大家的视野有所拓宽,并从文章中获得自己以前就很感兴趣但一直没能弄清的问题之答案,则目的达到。

一、买软件的钱都被谁给赚走了?

"钱"路历程:当您在商店里兴高采烈地捧着新购得的游戏时,您也许不会意识到:您口袋里的钱已开始了它漫长的旅程.旅程的终点自然是游戏开发人员,这一点大家都清楚.但在中间都经过了哪些关卡,您的钱是怎么被"瓜分"的,谁得到钱了,谁得了多少,您可能并不清楚.现在让我们来沿着"钱"路历程,实际摹拟一下游戏软件的销售.

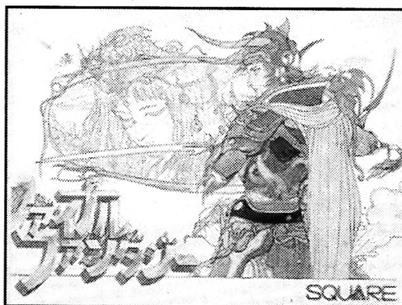
假设一个新问世的 PC 游戏,零售价 45 美元,这个游戏是由一个独立软件开发小组设计的.这个独立软件小组从大的软件发行商处获得资金开发游戏.(即软件开发小组本身不承担游戏的开发成本)软件设计完成后,交给发行商生产,包装,发售.这是现在较普遍的游戏软件开发模式.玩家从零售商处以 45 美元购得游戏.(零售价)零售商从批发商处以 33 美元购得游戏.批发商从软件发行商手中以 30 美元购得游戏.(30 美元即为批发价)可看出玩家所付出的钱中有 66.6%到了软件发行商手中,但这并不是纯利,请继续往下看:软件开发小组从批发价中提取 30%红利.(即软件开发小组从每个游戏中获得 9 美元)生产成本(盘片生产,包装,用户手册的印刷)大约为每个游戏 4.5 美元.市场推广(广告宣传等)成本每个游戏 4.5 美元.这样算来,开发小组,生产,广告等总共要占去 18 美元,软件发行商到此剩下 12 美元.但这 12 美元也不是纯利.现在考虑软件开发成本,现在一个中等规模的游戏软件的开发成本为 100 万美元.所以纯利就是:纯利 = 游戏软件销售量 X12 美元 - 100 万美元.另外软件发行商还有日常开销(办公费用,雇员工资等等),及税务问题.所以最终大概每个游戏能获纯利 3.5 到 4 美元就很不错了.

从上面也可看出:软件发行商获利的多少,最终决定于软件销售量.根据经验,每年只有一两个游戏能卖到 100 万到 200 万份,大约有十几个游戏能卖到 30 万到 50 万份,500 个左右的游戏能卖到 10 万到 20 万份.另外还有上千个游戏卖出不到 10 万份.这意味这大多数游戏对软件发行商来说不赚只赔!以上讲的是 PC 游戏,对专用游戏机的游戏来说,游戏机生产商(索尼,任天堂,世嘉)还要从每份软件中提取自己的红利(版税).而对某些游戏机生产商(如任天堂),它自己还要控制所有软件的生产.对软件发行商来说真是雪上加霜!以 N64 为例,对每个游戏,任天堂要收取 35 美元的生产包装费.(比之 PC 游戏的 4.5 美元,真是天壤之别).这样软件发行商只能将批发价定为 50 美元左右.而零售价自然飙升至 70 美元左右.玩家们自然怨声载道.但软件发行商对此是无能为力的,因为生产权,甚至销售许可权都被牢牢掌握在任天堂手中.所以大家要报怨的话不要报怨软件发行商了,更不要报怨软件开发人员,他们获利实在有限.而对任天堂,玩家们的感情大概可用爱恨交加四个字来概括吧.

二、软件的价格考虑了多种因素:

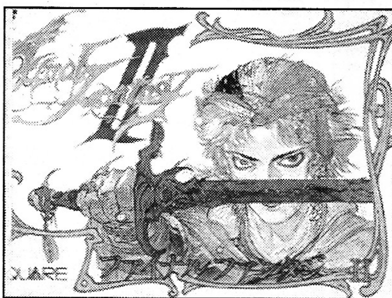
游戏业和电影业人们在谈及游戏价格时总爱拿电影来比较,来说明游戏价格过高.当然游戏和电影有很多相似之处,如:都是视听艺术,有情节,有特色鲜明的角色,都依赖于高新技术(计算机技术,特殊效果).同时游戏业和电影业对从业人员有很多共同的技术,艺术素质要求.在一开始比较游戏和电影时,很容易得出这样的结论:游戏价格定得过高了!电影的开发成本和游戏根本不在一个数量级上.一般的电影成本是 2 千万美元,是游戏的 20 倍,更不用所好莱坞的动辄上亿美元的所谓"大片"了!但电影票价只有 7 美元,录像带也只 19 美元.看起来游戏价格似乎高得离谱!

但软件发行商们争辩说:电影是真正全球化的,好莱坞几乎进入了全世界所有的国家的市场,它的观众是无穷无尽的.但对游戏业来说则有诸多限制,首先:为主机标准之战所困扰,游戏被局限于某种主机(硬件).而市场上这种主机的装机量就是游戏销售的上限.其次:游戏的消费者大多为 12 到 24 岁的男性,而电影的观众群的年龄和性别分布显然没有这项限制.这两项限制是游戏业与生俱来的,近年虽慢慢有所改善,如:年龄分布渐渐扩散.但迄今进展仍然缓慢.特别是第一条:没有一种主机可以被称为全球通用的游戏平台.从装机量上看 PC 有希望达到这一目标,但实际上大多数 PC 是用在商业用途的而非游戏.全球通用的游戏平台(硬件)的优越性是巨大的!全球范围的庞大的装机量意味着减少软件开发的风险,降低生产成本,最终降低软件价格.软件发行商们再也不用为



◀请大家来欣赏 FF 插画。

同一个游戏开发数个不同主机的版本(人类创造力的极大的浪费!)这也是游戏业界,特别是软件发行商和开发人员所迫切呼吁的和热切期盼的.但全球通用的游戏平台在近期似乎是不可能的,专用游戏机的三巨头们已经投入了大量的资金与精力相互竞争,互筑贸易壁垒,目前也是欲罢不能!





三、成功之梦是什么?

每个软件发行商的梦想就是手里有一到两个真正能为公司赚钱的游戏大作.但千军易得,一将难求.真正的游戏大作少之又少.退而求其次,并非大作而仍能为公司带来较好收益的作品,也受到软件发行商的重视.而软件发行商也有几种方式获得这样的软件.

(1)组建公司内部的软件开发小组:从软件发行商的角度来说,最理想的游戏并不一定是所谓"大作",而是相对开发成本较低,且没有各种附加费用(付给游戏开发者的红利等)的软件.它们也许不必卖到100万份以上,但它们给软件发行商带来的利润并不亚于那些"大作".而要削减各种附加费用,最理想的办法就是在软件发行公司内部创建软件开发小组,这样只需付给软件开发人员固定工资而无需从每份卖出的游戏中额外地再付红利.当然,迄今为止这种方式没有产生什么大作,不过从运行上看还可行.

(2)发掘有潜力的新的独立软件开发小组:一般来说,游戏大作都是由已成名的独立的软件开发小组设计的,他们的红利要求也较高.软件发行商们现在都不遗余力地发掘新的不太知名的软件开发小组,在他们身上"押宝".新组建的软件开发小组由于默默无闻,一般不会提出太高的红利要求.而他们的作品一旦打响,可为软件发行商赚取高额利润.



四、要不惜代价地进行地毯式广告轰炸

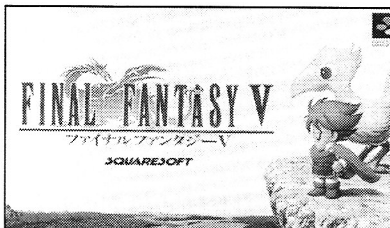
广告宣传现在对一个一般的游戏,软件发行商一般不愿付出较大的广告推广费用,一般是100万美元以下.这样算来,批发价的4%是广告费.而在以前,游戏的批发价中30%是广告费.这也从一个侧面说明游戏业的不景气.而对少数大作,广告费用可能高达1千万美元.

五、老牌名厂—任天堂不容任何人小看

不守游戏规则的马里奥64马里奥64作为游戏本身,具有无与伦比的游戏性和创造性,从游戏的开发和市场运作来看,也打破了游戏软件业的运行规则.马里奥64的开发成本是3千万美元.这是迄今为止最高的游戏开发成本.人们不仅要问:马里奥64是否能赚钱?回答是:马里奥64不需要赚钱!和所有的游戏不同,设计马里奥64的目的不是靠这个游戏给任天堂赚钱.开发马里奥的目的只有一个:使这个游戏质量超群!如果这个目的达到,第一可雄辩地证明N64的硬件机能,从而推动玩家购买N64主机的愿望,第二可为独立软件开发商竖立一个榜样和标准,增强他们对N64的信心.因此马里奥64的开发者无需考虑成本因素,只需考虑技术因素(多幸福!).马里奥64带给任天堂的利益是不能用其本身赚了多少钱来衡量的,马里奥64是任天堂公司整个市场战略的一部分.无可否认,马里奥的开发人员并没辜负这3千万美元,他们开发出迄今N64上最好的最具革命性的游戏.据保守的估计,这3千万美元的投入产生的间接效益相当于2年内为任天堂带来2亿美元的收入.

当然,任天堂自己制作游戏,不必象独立的第三方软件开发商那样,要付给任天堂自己出高额的红利(版税)和生产费用.因此,节省下来的钱可全数投入开发中.如果第三方软件开发商要开发马里奥这样的游戏,如果他们也投入3千万美元的话,那么游戏最终的零售价将高达100美元才能使公司的投入产出相抵,赚钱几乎是不可能的!简言之,马里奥64是少数几个只有象任天堂那样的硬件厂商才作得起的游戏

六、究竟谁在赚钱?出乎意料之外……



与一般人的想法相反,软件发行商们最近亏损严重.赫赫有名的Acclaim在96年亏损了2亿美元,Microprose亏了4千万美元,Mindscape亏了5千万,Virgin亏了1千四百万.游戏业究竟是怎么搞的?人们不禁要问:是不是游戏业的黄金时代过去了?怎么靠游戏赚钱越来越难了?是不是游戏出得太多了?也许游戏业需要另一次的重整了!



次世代天空

宿命传说

精雕细琢 强劲登场

时下，RPG 游戏多以大手笔、多线式为目标，因此通关时间决不会短，五六十小时已是稀松平常。为了弥补长时间攻关所带来的厌烦感和增加游戏可玩性，一些调解气氛的 MINI GAME 就显得至关重要了。下文最后部分将对今作的 MINI GAME 进行专题综述。

PS 厂商：NAMCO　类型：RPG　发售日：97 年 12 月 23 日



良好的耐玩性与前作的人气度致使今作的发卖必然成功！

（续上期）再次见到菲利亚和神剑，主人公很高兴。从菲利亚口中得知了神之眼再一次失踪的消息。于是，两人从新施塔特（ノイシユタシト）乘船前往首都达利尔谢德（首都ダリルシエイド），可在未找齐同伴时是不能进入王城的。那么，首先来到海德堡王宫（ハイデルベルグ王宫），主人公在这里见到了已经成为国王的伍德洛和久别的切尔希。伍德洛得知神之眼再次失踪的消息后，毅然放弃王位加入了队伍。而后，在达利鲁休多（ダリルシェイド）东面的克莱斯塔（クレスタ）中遇到了为孤儿院工作的鲁蒂。

●达利鲁休多（ダリルシェイド）

返回达利尔谢德王宫与国王相见，他为众人讲述了神之眼丢失的经过……在神之眼失踪后，有两个人也失踪了，他们就是主人公以前的伙伴里昂和曾经赠送世界地图的仙境之王社社长。国王认为神之眼的失踪一定与他们有关，并命令众人前往海格的家中调查，寻找线索。

当主人公来到海格的家时，这里已有许多仙境之王的社员在此调查。在一间小书房内，主人公发现了一本标有天秤座・Ⅳ（ライブラ・Ⅳ）的书，这好像是句暗语。询问大厅中的社员后得知，它指的是北方小岛上仙境之王社的秘密工厂（注：一定要与多位社员充分交谈才行）。

返回王宫汇报情况，国王已为众人准备了只前往北方小岛的船支。

●仙境之王社（オベロン社）的秘密工厂

在工厂中有些门要取得蓝色和绿色密码卡后才可进入，而打开保安系统则需红色密码卡（密码是 3 和 4）。之后，前往工厂下方的洞穴，在洞穴尽头见到了菲利亚和海格，海格利用菲利亚的女友作人质，让他对付主人公。事已至此，菲利亚只好承认盗取神之眼确实他们两人早有预谋的，而以前和主人公在一起只是利用众人找到神之眼的下落。更令人吃惊的是，菲利亚竟是鲁蒂的哥哥。话音未落他便向主人公发起了攻击。将其打倒后，海格将洞穴炸开，用海水将众人拦住。主人公一行被海水冲到了飞行龙边，爬上飞行龙但却没有看到菲利亚……

飞行龙刚刚升上天空，小岛就沉入了大海。就在这时从海里冲出一座城市，并飞向了天空。接着，从城的下方打出了一道光在地面上产生了巨大的爆炸，并很快与以前就浮在空中的城市连在了一起，形成了一块空中大陆。神剑告诉主人公这座空中都市名叫戴克罗夫特（空中都市ダイクロフト），在城市下方安装着天地战争中的最强兵器“无差别地壳破碎兵器”，而这武器的能源就来自于神之眼……

众人想利用飞行龙冲上空中都市戴克罗夫特，但因飞行龙的飞行上限不够高故没有成功。飞行龙也因此受到了损伤。无奈，只好先将它停在达利鲁休多进行修理。而后，众人准备进入王宫向国王报告情况，这时神剑告诉主人公，在天地战争中还有一座名叫拉蒂斯洛（ラテイスロウ）的城市可以飞上天空与戴克罗夫特接触。而拉蒂斯洛就是以前曾经到达过的海底都市。那么，告知国王后就可乘船去寻找古城了。

●拉蒂斯洛（ラテイスロウ）

沿着航道航行，在半路上遇到了已浮出水面的拉蒂斯洛。进入城中再次来到以前得到神剑的地点“中枢机构”，在此见到了一台名叫西特拉（ヒトラー）的电脑。它曾经是地上军的司令官，也是这座古城的主人。它因为感到了戴克罗夫特的出现才浮出水面的，但由于在海底的时间过长，有些部件已经失灵了，若想再次飞上天空需要一张启动光碟，而为了应付飞行中的复杂操作还需要一位有飞行经验知识的人。另外，神剑依克迪诺斯（イクテイノス）已经破损，只有在空中都市才能将其修复。之后，西特拉交给主人公一只“角笛”（作用：码头处召唤海龙，从而在海中自由来往）。那么，首先利用海龙前往各地寻找伙伴吧。他们分别是：摩流地区（モリュウ）中的强尼；海德堡王宫的切尔希；撒利尔（サイリル）中的玛丽和在新施塔特（ノイシユタシト）斗技场中的麦迪（マイティ）。

为了寻找有丰富驾驶经验的人就要去迷路神殿（ストレイライズ神殿）中的知识之塔。来到迷路神殿在塔顶见到了艾尔茨，在他的推荐下众人请到了祭司艾利特（エリート），将其带回拉蒂斯洛后，西特拉告诉大家启动光碟。

之后，众人前往主人公故乡西侧的湖中神殿。

在神殿内共有三道大门，每开启一道门就需要一位拥有神剑的人留下看守。但不要让主人公留下，否则会影响一些有用道具的取得。

拿到光碟，正当众人准备离去时天空都市再一次使用了无差别地壳破碎兵器……空中大陆越来越大，逐渐覆盖了整个大陆并遮住了所有的阳光。众人急忙返回拉蒂斯洛(在回去之前可以取得一样有用的道具"幼稚三轮车"，方法见下文)。

●空中大陆

返回拉蒂斯洛，将启动光碟交给西特拉之后拉蒂斯洛便成功的升空并停在了空中大陆上。西特拉为大家展示了空中大陆的地图，并告诉众人在这里的每一座都市中都有一间传送室，从那里可以到达另一个都市。拉蒂斯洛的传送装置与地面上的达利鲁休斯相连接，可以通过它回到达利鲁休斯进行休整。之后，大家离开拉蒂斯洛，前往最近的都市依格那希(イグナシー)寻找通往戴克罗夫特的传送室。

●天空都市依格那希(イグナシー)

依格那希在拉蒂斯洛的右方。进入其中，左侧有一个传送器，因暂时不知会被送到什麽地方所以不去理会。继续前进，由左方走进迷宫，这里并不复杂，很快就能找到传送室。传送装置是一个被四色门包围的光柱。从蓝色门进入可传送到依格那希；从黄色门进入会被传送到反物质地区(アンスズーン)；从红色门进入会被传送到施赛尔(シュサイア)；从绿色门进入后被会传送到洛狄昂(ロデイオン)。这里的传送点虽多，但却没有通往空中都市戴克罗夫特的，那么先不要急于进入任何传送器。继续前进将发现一间被破坏的传送室，这一定是通往戴克罗夫特的传送装置。由于不能启动，众人只好先回拉蒂斯洛想办法。

返回拉蒂斯洛，西特拉会向大家推荐另一种前往戴克罗夫特的方法……经过施赛尔(シュサイア)抵达米希克海尔(ミシクハイル)，在那里乘飞空艇就能进入戴克罗夫特。

●施赛尔(シュサイア)和米希克海尔(ミシクハイル)

再次进入依格那希，通过传送装置就可到达施赛尔。这里的所有敌人都是能够看见的，并且踩亮地上的黄灯可以挡住敌人的行动(只有取得本层所有跳动的小球后才能通过传送装置进入下一层)。

离开施赛尔向北走不远就会见到米希克海尔(红色建筑物)。这里好像是个机械世界。在迷宫中有许多地方是要打开相应的开关才能通过的。其中最难的是一组滑车，通过的关键在于上方的三个滑车开关，只能将红色和黄色的开关打开，而蓝色的开关是不能开的。另外，迷宫上层会出现一些时隐时现的通路，只有看准时机使用加速跑才可顺利通过，否则就会掉入下一层再次从头开始。

在迷宫的尽头将到海格的手下兰芬特(レンブント)和玛莉安(マリアン)。在众人的劝说下玛莉安同意帮助大家找到海格，而那个看似傻乎乎的兰芬特却在一旁使用电击器偷袭了众人。因为电压并不高所以大家很快就清醒了过来。兰芬特在大惊之下以玛莉安为人质向上方逃去，众人虽极力追赶，但兰芬特还是登上了秘密研制的"二足步行虐刹兵器·炼武乱屠一号"。在机器启动后，众人的HP被减掉大半。在与其作战时先要补充大家的HP补充，而后将其逼至角落拼命击打。

在爆炸声中兰芬特和机器一起消失了，大家救出玛莉安并告诉她菲莉亚的死讯，玛莉安十分伤心。众人用救生艇将她送回陆地。之后，乘飞空艇向空中都市戴克罗夫特驶去，但就在马上抵达时却被守卫龙发现，随后戴克罗夫特防护罩立即启动，成功地阻止了飞空艇的进入。没办法，众人只好放弃计划，返回拉蒂斯洛。

经神剑的提示得知，原来守卫龙的控制中心就在克劳蒂斯(クラウデイス)，可以通过反物质地区到达那里，但这对于防护罩却不会起到任何作用。众人只好先去海尔莱奥斯(ヘルレイオス)将神剑依克迪诺斯修好再说。

●空中都市洛狄昂(ロデイオン)和海尔莱奥斯(ヘルレイオス)

要想到达海尔莱奥斯就要经过洛狄昂，那么来到依格那希，在传送室内由绿色门进入光束到达洛狄昂。这里的迷宫十分简单，出了洛狄昂向东抵达海尔莱奥斯。在其中一共可以找到四个密码，它们分别代表四个日文字符，在输入密码时按照1、4、1、1、2、3、3、4的顺序输入即可。另外，还有一道需要密码卡才能通过的门。历经险阻，終于来到了迷宫尽头，在这里将见到曾帮助过主人公的先境之王杜的伊莱努。主人公不原与她交手只好苦苦劝说。可伊莱努却很不耐烦，她认为只有海格才能利用神之眼的力量创造出和平的新世界。没办法，只好开战……伊莱努被击败后终于觉悟，在告诉众人神剑修复设施的位置后便自杀了。此时主人公由于悲痛而留在这里，由伍德洛带领伙伴们进入旁边房间，在那里不但修复了神剑还制造出了对付防护罩的"镜面物质粒子化装置"。现在只要将守卫龙消灭就可能进入戴克罗夫特了。

●空中都市(アンスズーン)和克劳蒂斯(クラウデイス)

要到达克劳蒂斯就要先经过反物质地区。那么从黄色门进入光束被传送至反物质地区。起初，这里没有一点光线，要先通过一个十字路口，再向下走发现三只发光的老鼠，将它们击败后得到金、铜、铁三把钥匙，从而进入上方的门，开启一部机器才能使整个反物质地区就会亮起来。

离开反物质地区向东北方走就会见到绿色的克劳蒂斯。克劳蒂斯的难点是行星地图的组成方法。首先，应在地图室二层把中心镶有星星的水晶从左面的洞拉下一层，回到一层发现星星水晶已经碎了。接着在一层将太阳水晶置于上方，月亮水晶置于下方，而后将较小的水晶移入左下方的黄圈内。在水晶和黄圈组合后，把它推进右面的洞中，再使用雷神戒指向太阳水晶发射一道光线。这样才能出现密门，而里面就是守卫龙的控制装置。可是，令众人没有想到的是，看守在这里的竟是以前的朋友巴尔希克(バルシク)，他也是听信了海格的谎言。对于大家的劝说不但不与理睬反而发动了进攻。巴尔希克被击倒后，大伙启动了守卫龙的自毁装置……

●无差别地壳破碎兵器

在飞空艇中使用"镜面物质粒子化装置"使戴克罗夫

特周围的防护罩消失。这样，飞空艇顺利地进入了戴克罗夫特城下方的“无差别地壳破碎兵器”中。这里的大迷宫一共有六层，当到达顶层后又会被传送回一层再次走一回。再次来到顶层，众人终于见到了找寻已久的海格。主人公看在他曾有助于自己的份上对其进行劝说，而海格却毫不犹豫地拿出神剑崩坏赛利奥斯（ヤベルセリオス）疯狂地向主人公扑来……

在大家的努力下终于将海格击倒了。临死前，海格似乎恢复了本性，他说自己已被别人操纵……就在此时，一个名叫米克特兰（ミクトラン）的男子出现了，原来他就是天地战争中天上的帝王，也是这一切事件的幕后操纵者。他拣起失落在地上的神剑崩坏赛利奥斯，并使用精神力量将它进化为第二形态。这时，米克特兰轻易地就将众人打倒在地，并再一次向地面做出了攻击。之后，他把贝格兰与戴克罗夫特分割开，将众人与贝格兰一同坠入了海底……

●最后的准备

众人被正在航行中的赛特（スエイト）所救。大家一起来到王城面见国王，报告所发生的一切。国王告诉主人公，与拉蒂斯洛已经失去了联系，而且通往拉蒂斯洛的传送点也失去了作用……这时，得到士兵报告全国各地相继出现了米克特兰的手下，国王急忙分派人手去各处进行抵抗。

此时，众人可以前往哈曼兹村中与敌人交手。而后返回王城，国王会召集大家上楼开会。在会议中得知这里正在打造 LENS 炮，以便于向空中都市发动进攻。另外，还获息若想提升神剑的力量，就要去北面山中的神剑研究设施（ソーディアンの研究设施）。

随后，经国王同意后，众人先去了神剑研究设施。在神剑研究设施中有些路需要使用雷神戒指才可通过，而且开启某扇门还需将光线折射到上方的仪器中。最后众人来到研究室将神剑分别放入仪器中，经过强烈的电流刺激，神剑的实力得到大增。之后，众人为了寻找修复飞行龙的材料前往舢板村ジャンクランド）。进入洞窟之前一定要在村中道具屋中买 15 个解毒丹，进洞后那些白色的气体是有毒的，只有使用解毒丹才能通过。另外，洞内的许多石壁都可以打破，从中可以找到一些有用的道具。最后在洞窟深处找到生体金属维尔赛卢姆生体金属ベルセリウム）。

众人赶快回到王城，将生体金属维尔赛卢姆交给了正在修理飞行龙的工兵。这时，LENS 炮已经完工，但因没有足够的 LENS 无法发射。国王告诉主人公在国内的三个村子中各自有一块 LENS，如果全部取来，就足够发射之用了。而且欧那德村（アルナイダ）的村长因为避难已经来到了王城，现在就在会议室中。于是，首先来到会议室，与哈曼兹村村长交谈，得知欧那德村的 LENS 已经被盗，而盗贼就躲藏在迷路神殿外的树林中。众人赶到树林，果然在石碑处遇见了盗贼，将他消灭掉就可以得到一块 LENS。接着来到哈曼兹村，村中的 LENS 就在以前见过面的沃尔特（ウオルト）手中。最后来到克莱斯塔（クレスタ），与村长交谈，起初村长因为关心全村人的安危而不愿说出 LENS 的下落，后来在其妻子的劝说下才说出 LENS 就藏在孤儿院中的大树下。众人急忙来到孤儿院，在大树下仔细寻找却没找到，后来在孤儿院教师的口中得知，孤儿院以前的那棵大树已经被砍掉，而大树原来的位置就在现在的仓库处。进入仓库经过认真寻找（一格一格找）才得到 LENS。

回到王城，将所有的 LENS 交给村边的士兵，而后向国王做汇报后休息。第二天众人在 LENS 炮前观看发射，可空中大陆没有受到一点损伤。正在大家感到失望的时候，空中传来西特拉的声音，它告诉众人空中大陆已经启动了空中防护罩，所以 LENS 炮的攻击是无效的。现在唯一的办法就是用 LENS 炮攻击停在大陆上的拉蒂斯洛，用强大的爆炸将能量防护罩炸开。但这样西特拉就会同拉蒂斯洛一起毁灭。在西特拉的催促下，主人公终于将 LENS 炮的威力调到 120% 向拉蒂斯洛打去，不出西特拉所料，能量防护罩被炸出了一个大洞。众人乘上飞行龙向空中都市戴克罗夫特飞去。（如在飞行龙中选择第二项，可自己控制行驶方向）

●空中都市戴克罗夫特（空中都市ダイクロフト）

经过多次的努力，众人终于进入了戴克罗夫特。这是一个水晶的世界，迷宫的路线比较单一，难度不大，只有七块水晶的谜题比较困难。主人公一人被传送到七块水晶的迷宫中，发现七块水晶的摆放方向分别是：透明水晶指向左，深蓝水晶指向里，紫色水晶指向下，红色水晶指向右，天蓝水晶指向左，黄色水晶指向上，绿色水晶指向右。之后，就可以通过下方的传送点与大家会合了。另外，在迷宫中某处会将大家分散传送到另区域，一定要将大家找齐后方才可通过（第二次再经过此点就不会有事发生了）。

在迷宫的尽头众人见到了米克特兰，但他却不与众人交手，而是唤来了死去的菲利亚。他现在已经成了一个像僵尸一样的人！没有办法众人只得和他交手。在将他打败后米克特兰带着大伙来到了戴克罗夫特的核心。在神之眼前，一场宿命的决斗开始了……

起初是米克特兰手持崩坏赛利奥斯与众人决斗，他的实力很强，而且时常飘浮在空中，很难击中他。但在大家的努力下还是将他打倒了。之后，他在一阵狂笑中借助神之眼的力量，变身成一只巨大的怪物。这次的战斗非同寻常，除了怪物的 HP 较长外，它的魔法更是致命的，几乎在它每次使用魔法后，我方都会有伙伴倒下。这时千万不要停止攻击使用恢复道具。因为怪物魔法速度十分迅速，因此主人公应该连续攻击它，不给其使用魔法的机会。而此时再用恢复道具复活队员。

经过长时间的苦战，米克特兰终于倒下了。这时神之眼也失去了控制，空中大陆开始崩溃，大量的石头砸向地面，眼看地上世界就要毁灭，神剑们毅然决定要与神之眼同归于尽，使空中大陆彻底消失。众人当然不忍，但是为了整个世界的存在，只好把四把神剑刺入神之眼……随后，众人乘飞行龙离开了空中大陆，伴着剧烈的爆炸，空中大陆化为乌有，世界各地虽然遭到了严重的破坏，还是保存了下来。在人世的光明与黑暗中，宿命之战终将轮回。

软件的耐久度和趣味性源自这里

■打蜜蜂游戏：摩流地区（モリュウ领），与中部小广场上的猫人纳夏塔（ナシャディー）交谈则会出现怀旧的"打蜜蜂"游戏。根据不用的分数获得不同的战利品。如果玩家突破 100000 分大关就会得到最高大赏——力量武具（フォースリグ）。

■搬石子趣味游戏：同样是在摩流地区（モリュウ领）广场上，东北部有一位狡滑的猫人纳夏希（ナジャシー），他会邀请玩家进行搬石子的趣味游戏。规则是：双方每轮均可拿走 1 至 3 枚石子，但谁取走最后一枚石子就算失败。取胜的关键在于，令对方应取石子时的石子数处于 29、25、21、17、13、9、5。另外，根据不同的石子数有时还要在最初让对手首先选取。

■脱逃游戏：在海港城镇晨克（港町チェリク）可以与长老的孩子进行"脱逃游戏"。主人公要利用高速奔跑躲开四个速度卜通的人的追捕。如果与追捕者面对面接触，或是被其卡在死角中就告失败。若主人公躲避二十秒以上便会得到不同的道具作为回报。如果能够坚持一百秒就会出现意想不到的收获。

■种子种植：主人公故乡利纳村（リーネの村），在村口的田地里有一位专门进行种子种植的老人（マギーおばさん），与其交谈就可以选择携带的种子种植，而后在经过三次施肥后便会得到不同的果实（道具）。但要注意每次进村只能进行一次施肥。

■二十一点：在新施塔特（ノイシユタシト）的酒店里与塔欧（デイーウー）进行二十一点游戏。规则是：回答他的四道问题，每次选择不同的答案就可获得不同的点数。在答完问题后如果分数低于二十一点，就可收回赌资；如果分数等于二十一点，不但收回赌资还可得到道具（比如战斗中回复 TP 的ナンタルリング）；不过若超过二十一点就算失败。

■"音速贵公子"的称号：在新施塔特（ノイシユタシト）的花园中与主持会议的女士（司会のお姐）交谈便可同一名叫玛希哈（マシハ）的少年赛跑。途中要以地面的红色箭头为标记，共跑两圈。获胜后就可从伯爵夫人那里选择一些道具作为回报。当三次获胜便会得到"音速贵公子"的称号。而且随着游戏的推进仍可以回到这里进行比赛，当然奖励的道具也是不同的。值得注意的是，主人公在赛事中要特别注重"卡位"，选择最短的路线。

■有关斗技场：同样是在新施塔特（ノイシユタシト），当游戏发展至后半段便可进入建成的斗技场挑战。在连胜 8 位对手后会遇到麦迪（マイティ），将其击拜就会加入队伍，并获得贵重道具。而在天空大陆将阳光完全遮挡后，与此城最高建筑物顶上的青年交谈就会得到特殊入场卷（ウイブチケシト），此时再回斗技场挑战便会遇到较以前强几倍的敌人，特别是最后出现的火属性敌人（不能用主角所持神剑击打，否则只能为其加血）。当把最终敌人战胜后就会出现传说中的贵重道具——连杀披风（コンボマント）。这是相当于前作中"超任手柄"的道具，装备后可进行奥义的搓招输入！

■有关主人公的奥义：奥义是玩家观注的热点之一。游戏中总共可习得 16 种奥义。其中 8 种是在单纯的升级过程中获得，而剩余 8 种要在达到一定等级后阅读分散于各地的神秘石碑，并正确回答问题后获得。下文将列属两种最难习得奥义的取得方法。

■奥义——红莲剑：在阿鲁曼达（アルメイダ）宿屋前与??? 神秘男子交谈，他首先会问旁边那位女子的姓名是什么？此答案为 2。而后他还会连续提出有关本游戏的 50 道问题（每题必须在 4 秒钟内做出回答）！如果答对 38 道以上就可习得奥义——红莲剑，全部答对则可获取チャネリング。50 道问题的正确答案依次为：2、1、4、3、3、4、2、2、1、3、2、1、4、3、3、4、2、1、3、4、2、2、1、4、2、3、4、1、3、4、3、1、1、3、3、1、4、1、4、2、4、2、4、1、3、2、4、3、4、3。

■最终奥义——皇王天翔翼：游戏最后阶段，飞行龙修复后，先不要急于前往天空都市。

在登上飞行龙后选择第二项，自己控制其行驶方向，从而抵达（ジャンクランド），再由此向西南移动一点儿降落在沙滩上。在沙滩与平原接壤的某处可进入隐藏的种子商店（たね屋），从种子博士（たね博士）处购买一枚ラナクアル。此时返回主人公故乡利纳村（リーネの村），将种子交给种子种植老人，然后施肥三次，依次选黄鸡肥料、青汁肥料、黄鸡肥料，这样便结出扁扁种子（ペンペンのたね）。再次将这枚种子种下，三次施青汁肥料后结出（チャラックのたね）。再将这枚种子种下依次施赤味肥料、青汁肥料、黄鸡肥料，最终收获黄金种子（おうごんのたね）。将它交给达利鲁休多（ダリルシェイド）王城西部门中的欧特（オットー博士），从他那里取得巨人龙（きょじんたつ），之后前往迷路神殿（ストレイライズ神殿）的森林中，阅读其中的石碑，并按 3、1 的顺序回答问题便可习得奥义，当然也要有足够的级别。

■幼稚三轮车：在剧情推进至取得启动用光碟后，前往阿鲁曼达（アルメイダ），进入西北部房间，与从前一直酣睡的老人交谈，并给其 500 元钱。而后返回达利鲁休多（ダリルシェイド），在最下方的仙境之王社（オベロン社"中央本店"）与老人的孩子交谈（选择选项 2）就可得到三轮车（さんりんしゃ）！只要我方任意角色装备此道具便能避免地图上的遇敌，可就是速度稍慢了些。

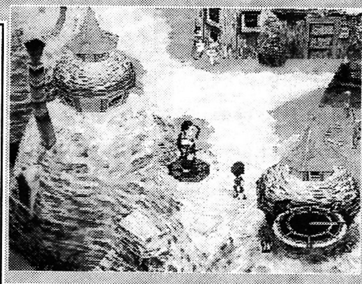
文：金星、史磊　　责编：PERFECT

异度装甲

新品尝试 闪电出击

作为史克威尔首款可作360度自由旋转的作品，《异》确实显示了许多新意之处，我想每一位上手的玩家均会深切感受到的，但就在这种种新意的同时《异》也暴露了不少问题，比如没有地图设定、角色造型不佳。看来希望创新的史克威尔确实还有很长的路要走。

PS 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：98.2.11 媒体：CD×2



系统、要点及众多敏感问题综述

■个人战斗技巧

在今作的战斗中，每一个角色都将拥有其不同的AP值。比如在游戏的开端时，主角的AP值就有4点，玩者可利用这4点的AP值作出适当的行动。而AP值是会因角色级别提升而提升的。不过要如何才可作出适当的行动呢？

在与敌人战斗时，玩者可选择普通攻击与特殊攻击，特殊攻击会消耗角色的EP值。而普通攻击则分为轻、中、重三种，要消耗AP值。不过，一种攻击是不会消耗所有AP值的，所以玩者可以自行组合攻击方式。

■强劲的连杀

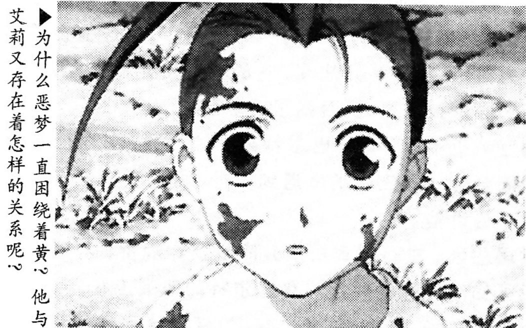
“连杀”即连续使用必杀技，但前提必须先学会至少一招必杀技。然后在战斗中不用尽AP值，按×键将剩余的AP储存起来，当AP值储到一定限数时，使用“连杀”指令，再选择必杀技的次序就可以了，其威力是非常惊人的。

■机甲战斗技巧

其实机甲战斗与角色战斗的系统是大致相同的，机甲每做一次普通攻击，就要消耗相当的燃料。并且同样分为轻、中、重三种攻击，分别消耗燃料10点、20点、30点。但是机甲燃料必须在特定的店铺里才能补充。

■超必杀技？！

除了以上提到的必杀技外，还有超必杀技的存在。在普通的必杀技中，最大的AP消耗量为6点，但是超必杀技要消耗AP 7点。但是其杀伤力非常惊人。至于学习的方法，凡是将所有基本必杀技学成（总共七种），待故事发展到终期就可以学习超必杀技，然后依照学习普通必杀技的方法，就能学成超必杀技。



▶为什么恶梦一直困绕着黄？他与艾莉又存在着怎样的关系呢？

■机甲必杀技又如何学会？

不要以为只有角色才可使用必杀技，其实机甲也是有的，而且机甲的必杀技是因驾驶者所学会的必杀技而得来的。例如主人公黄学会“武技雷迅”，其机甲艾鲁·托姆就会拥有“武技雷击”。但要如何使用呢？只要在机甲战斗时，ATTACK LEVEL大于或等于1即可。可有些必杀技是必须在特定情况使出的，如下：

ATTACK LEVEL1：	武技雷击	武技烈风
ATTACK LEVEL2：	武技破山	武技龙天
ATTACK LEVEL3：	武技雷舞	武技龙舞

■特殊装置

在机甲装备中是有一种被称为‘特殊装置’的配件，当机甲装备了这些装置后，便能在战斗时回复机体HP或使出特殊攻击。但是这类特殊的技能往往会消耗很多燃料，如果控制不得当，燃料的消耗就会比通常状况多出数倍！

■机甲指令解说

攻击：与角色战斗时一样，分轻、中、重三种攻击。

特殊装置：如果机甲身上装有特殊功能的装备就可使用此指令。

エーテル机关：利用一种特别装置令机甲使用驾驶者的特技。

CHANGE：防卫指令，除了可降低损伤外，还可回复少量燃料。

BOOSTER：启动BOOSTER后，机甲的攻击力、速度都会大为增加，可燃料的消耗也会随之大增。

■竞技场

当故事发展到中段时，玩者便可到格斗场参加机甲竞技赛。方法是以三局两胜、一对一的形式来进行，这时玩家可自行控制机甲参加战斗。如果取得胜利，就会获得丰富的礼物和金钱作为奖励。顺便提一下，这种模式是对应震动手柄的。

操作方式：

方向键：控制机甲移动、□键：跳跃、×键：猛冲、△键：轻攻击、○键：重攻击、R1键：特殊攻击、L1键：防御

一个丧失记忆的少年要如何面对自己的命运呢？

在北半球的伊布利亚(イブニア)大陆,北部的柯斯莱布和南部的阿巍数百年间一直战事不断。他们发掘出太古文明的人形兵器,通过教会的修改成为机甲。

拉汉村(ラハン村),正在房中画画的主人公黄打算休息一下，在进入对面房间向仆人招呼后得知三年前的事……黄被一个蒙面人抱着来到这里,由于那时的他昏迷不醒,于是村长决定把他留在村中。

黄上来到 1F 与好友迪莫斯(ティモシー)相见。此时的迪武斯正因明天婚礼的事而烦恼……而后,黄来到东面雅露露(アルル)的家,她肯求黄前往北方的史丹博士处借相机。答应后,黄向北方的山路前进,跳过石崖,渡过木桥就可到达史丹博士的(シタンの家)。进屋后会遇到他史丹的太太唯(ユイ)和女儿美多莉(ミドリ),从她们的口中得知博士就在后方的小屋内。其实博士正在屋顶修理机械部件……

晚饭后黄返回拉肯村,在途中他看见一队机甲从空中掠过，此时博士也赶来了，他们感到形势不妙，便飞奔回村。可惜为时已晚,拉肯村已是一片火海。黄找到好友迪莫斯和雅露露,叫他们二人到安全的地方躲避。就在此时,黄发现一部特别的机甲正在呼唤自己,而后便不自觉地驾驶起这部机甲。不管怎样,先利用机甲向入侵村子的敌人攻击吧。可敌机数量众多……

当敌人的指挥官出现后,史丹博士恰巧找到雅露露的弟弟丹(タン),但此时迪武斯被敌人发现了,黄刚想上前相救,可惜为时已晚,他亲眼看着好友迪武斯被杀了……

黄醒来后，发觉旁边正是村民和博士，当黄上前问发生了什么事时,却无人回答,只是指责黄是杀人凶手,而且众人也变得害怕他了。不知所措的黄只好听从史丹博士的意见,离开拉莫村,展开了新的旅程。

黄向西南方行进抵达黑月森林,其中向西行会见到一个小怪物,跟着他的前进,跳上断木西行,避开滚来的石球继续前进。突然,出现了一位神秘少女用枪指着他,并询问出口的所在。就在此时,神秘少女遭后方的怪物袭击,黄见此情景，奇怪的喊出“艾莉”这个名字，并上前将怪兽击倒。晚上,二人在森林过夜,交谈中得知原来这位神秘少女的名字就叫艾莉(エリィ)!

深夜,黄梦到了儿时的自己……年幼的他因他无人帮助离开沙漠而痛哭,突然从背后伸出了援助的手……

天亮后二人向南方前进。途中她们便分手了。突然,艾莉遇上一条地龙，艾莉的叫声传到黄的耳边，黄立即赶到艾莉处,与地龙展开战斗。与其战斗数回合后,史丹博士利用直升机运来了机甲,驾驶机甲后便可取胜。

晚上,在黄睡熟后,史丹与艾莉谈起了空中要塞——索拉利斯(ソラリス)……艾莉由于有要事做,便离开了黄。

翌日清晨，二人为了找寻机甲零件向西南的达捷鲁(ダジル)进发。首先来到达捷鲁街南端的教会工厂,可是这里并没有机甲所需的零件。二人只好在村子里借用大型运输车把机甲运送到别处修理,进入武器屋附近的房间借下运输车后史丹竟一人车而去。为了追赶史丹,黄只好离开达捷鲁向沙漠的中部进发。

在途中会遇到数部机甲,黄跟追它们不久便发现了阿巍军的调查部队。黄夺下他们的电力车,继续向目的地进发,可没走多远就被敌人发现了,幸好史丹驾驶艾鲁·托姆及时赶来。黄利用机甲击退援兵后,出现了一位神秘的黑衣男子……在谈话中得知他是想利用黄的力量,而后黑衣男子便唤出怪兽与黄交战。

击倒怪兽后，机甲已不能再进行剧烈的战斗了，可就在此时阿巍军已包围了黄等人……黄和史丹被关进了运输车的牢房。在梦中,黄再次见到了黑衣男子和另一个打扮像他的人……

突然间一艘潜砂舰出现，它向运输船疯狂攻击，使运输船倾斜反侧,史丹和黄准备趁机逃离运输船。首先离开房间向东行取得强力的回复道具，而后向西直行，经过机房便可逃到外面。由史丹控制搬运架,黄经过搬运架上来,接回史丹后,将他送到安全区域。可是好景不长,海贼也派出机甲来应战,由于双方都误会对方是阿巍军的人而立刻交手。和对方激战数回合后,因对方的气热太强,使得沙漠下陷,二人因此跌入流沙。

跌入溶洞后,海贼巴尔特(バルト)与黄终于解除了误会，双方自我介绍后便决定一同找到出口。此时画面转到史丹那边，他乘上巴尔特的潜沙舰，正在地面上搜索黄和巴尔特二人。接着画面转回黄二人,他们首先向南前进,二人合力推开挡路的岩石，继续南行会发现一个小洞。离开机甲进入洞内,原来这是老人巴尔(バル)的住处。在这里除参观巴尔的收藏品外还可以进行装备补充。与老人交谈会得知出口的所在。

准备完毕后，二人离开小洞，首先寻找降砂器的所在。在这个乳洞里总共有两个降砂器,分别在洞的正北方和西北方，将这关掉后返回巴尔的小洞，此时他会帮黄打开防砂壁。继续前进,经两部升降机来到出口,在这里会遇到一部巨大机甲,随即展开战斗。它的攻击力异常强大,所有要多使用必杀技攻击它,否则很难取胜。

击倒巨大机甲后，黄与巴尔特离开钟乳洞，并与巴尔特的潜沙舰会合。黄在格纳库遇到史丹，可是黄并没有把钟乳洞的事告诉他。

经过居住区，史丹与黄搭乘升降机到达舰桥，与副舰长交谈后得知潜砂舰将要停泊在巴尔特的地下工场。

到达地下工场,由麦森(メイソン)带领黄和史丹到茶

室休息。不久,巴尔特会来邀请二人到作战指挥室,交谈得知巴尔特肯求黄救出自己的妹妹,但是黄并不想再参与战斗。他离开指令室到达巴尔特的房间,刚巧巴尔特进来,黄连忙躲藏起来,他听到巴尔特的话后离开房间。而后,乘升降机在潜砂舰上与巴尔特相见,他想说服黄参加这次行动,可是黄仍不是愿作战。接着,黄到达格纳库察看机甲,此时副舰长和史丹赶来,并带他去见巴尔特,希望因此可感动他。黄回到居住区休息,就在当晚该伯勒(ゲブラー)特务入侵,黄乘搭升降机到达舰桥察看,此时史丹叫黄前来助战,可是黄并没有作出任何行动。巴尔特和史丹只好先后出战迎敌,将入侵的敌人打倒后,黄亲眼看着孩子成为了攻击的目标,愤怒的他立即驾驶机甲投入战斗。在敌方 BOSS 出现后,三人合力将其击倒。

将入侵者击退后众人都向黄道谢,而黄也决定协助他们救出巴尔特的妹妹玛尔(マルー)。一切准备完毕,众人前往舰桥找到副舰长史希格尔德(シグルド)道别,而后向皇都阿巍进发。三人进入阿巍军的战舰,他们正向捉来的玛露问话,幸好她没有说些什么。

三人来到阿巍市的街头,找到酒店后,众人开始制定计划。而后外出准备,首先调查东面的井,发觉井口上了锁,于是向旁边的老人询问,得知他与孩子失散,黄便答应老人找回小孩。众人可在市区西北处的角落遇到那小孩,然后返回老人处就可取得井的钥匙(选:マルー救出)。

而后众人离开市区,前往北方的广场准备参加比赛。报名时注意选择自已的绰号(任意选择就行),之后回广场外与巴尔特会合。三人返回市区补充道具,准备完毕就可回酒店休息,等待明天的来临。

次日,众人离开酒店(选:了解),进入法蒂玛城(ファティマ城)。在选手室中黄竟遇到了雅露露的弟弟丹和一位了解主人公遭遇的蒙面人……

第一场,黄的对手并不强,不过由于对方也懂得回复体力,所以必须以'连杀'来对付。击败他后第二场开始,黄也是以'连杀'来对付,直到第四场,对手竟是丹!虽然黄不想伤害他,但却没有其他办法。最后一场的对手是刚才的蒙面人,此时黄的攻击变得完全无效,幸好他放弃了战斗。(注:由于黄与巴尔特的行动是同时进行,所以这段会经常转换画面。)

至于巴尔特方面,他跳进井内一直向北游去。在水门里,与旁边的老人交谈得知其妹就在城内,于是巴尔特一人潜入城内……经过数层楼梯,巴尔特在城 3F 的其中一房间内终于找到了妹妹玛露,可惜世事难料,阿巍军的军官拉姆萨斯(ラムサス)突然赶来,巴尔特只好与他拼死一战。

拉姆萨斯的攻击力很强,而且其战友麦恩(ミァン)会协助他回复体力,可说是比较难打的一场仗。对付他的最佳方法是用'连杀'。这样他便会倒在地上,再加上黄的全力一击,可说是天衣无缝。此时从拉姆萨斯口中透露,曾见过有人使用与黄相同的招式。在黄惊讶之际,战斗的第二回合再次展开,此次是以二人合力对付他,击倒敌人后三人便可离开此城。

三人乘升降机,经通道来到阿巍军的空中战舰停泊所。而后,继续向南方的出口行进,途中与艾莉再次相遇。在艾莉的帮助下,众人避开追兵的视线到达机甲的存放库,此时,艾莉再此离队。

三人乘机甲返回潜沙舰。经潜砂舰到达目的地莉沙大圣堂,黄等人进入莉沙皇府,与路口前方的人说话后进入大圣堂。修女们看见玛露回到大圣堂后感到很高兴,于是咏唱圣诗起来。另外,这里有一幅画像上的少女很像艾莉,这究竟是不是巧合呢?大家都产生了疑问,便问玛露有关画的事时,可玛露并不清楚,她去找阿格奈斯(アグネス)打听,而黄等人就暂时回莉沙法皇府去。

回到莉沙皇府,在街市的东方听到麦森的声音,三人上前问过究竟,原来副舰长有要事找巴尔特。于是三人进入屋内,史希格尔德便讲起了自己的经历。

事后三人到会议堂展开夺回阿巍作战会议,他们决定使用声东击西的方法,而且决定明天立即实行。翌日清晨,黄在街市中准备好一切后就可去找巴尔特,之后众人回到潜砂舰。他们与玛露分别后便出发,而黄则驾驶机甲独自出战。

黄与数部机甲来到岩山,在这里认真搜索可找到不少道具。之后一直向东北方前进,跳过多个岩石会遇到一部绿色的机甲。黄可在这里补充机甲燃料和体力,而且还能购买机甲部件。当黄来到山项,发现该伯勒特务部队飞来阻拦,黄便决定留在这里应付,令其他机甲先与巴尔特会合。

由于现在的艾鲁·托姆没有回复体力的装置,因此在进入这场战斗之前必须装备,否则无法取胜,至于战法和以往一样,有必杀技就用,不要手下留情。当打败五部机甲后,艾莉不希望亲手对付黄,更不想使用'DRIVE'这种精神强化剂。可是为了完成任务,艾莉还是服用了'DRIVE'对付黄,战斗随即展开。她的浮炮攻击力很强,当打了数回合,黄已支持不住,就在艾莉准备最后一击之际,她的头部感到剧痛,停止了攻击。黄趁机制服了她,而后黄劝她离开该伯勒军,找回自由……事后黄离开此处,继续向岩山顶部行进。

画面转到巴尔特的潜砂舰。经过地下道到达皇城内,可并非预想的那样顺利,后都的士兵已包围巴尔特的军队,就在他们命令士兵开火时,麦森刚好驾驶史丹的直升机来到,于是巴尔特等人立即乘直升机回到潜砂舰。

接着,黄已到达目的地,可是却不见潜砂舰的踪迹,黄不理会潜砂舰是否存在,跳向沙漠追上敌人的部队。在敌舰的附近有不少机雷和敌机,若是碰到敌机就会进入战斗,若是碰到机雷,就会使机甲受伤,这点一定要注意,经过两部中型战舰后,就可遇到主舰。黄会和主舰的主炮作战,战法很简单,集中攻击中央的炮台便可。打倒敌舰后,从敌人的主舰里跳出了一架古怪的机甲,幸好巴尔特那方的机甲及时赶来助战。

将其击倒后,黑衣男子突然出现,原来他叫古拉夫(グ

ラーフ)。他打算赐力量给敌舰,得到力量的敌舰将黄身旁的机甲毁灭……另一方面,潜砂舰正被阿巍军追赶,而且还中了对方的鱼雷。巴尔特驾驶机甲应战,但是突然出现了一部神秘机甲,岂料拉姆萨斯驾驶的机甲向神秘机甲挑战,但因实力相差太远,拉姆萨斯惨败而回,巴尔特也难逃劫难,眼见巴尔特身处限境,便以潜砂舰撞向神秘机甲。不料它不但没有破损,还将潜砂舰举起,然后将之毁灭……幸好舰上的人及时逃脱。

画面转到基斯尼保国,总统捷古姆特(ジークムント)收到阿巍巨大爆炸的消息,但他并没打算向阿巍进攻。

镜头转向黄,他在梦中又见到了自己幼年时的情景,可惜此梦境并不长久,他很快就从梦中醒来。他从医生口中得知自己在罪犯收容所。这时从后方冲出一群犯罪者,他们要黄到去见他们的首领瑞高(リコ)。瑞高要黄进行洗礼仪式,于是众人来到街区,在旁边记录后便与瑞高说话,而后开始洗礼仪式。原来,所谓的洗礼仪式,就是要连续和他们战斗,战斗一触即发,对于黄来说,头四人都可以应付,但是到第五场战斗时,对手竟然是瑞高,黄并没有理会他的劝告,战斗随即展开,由于黄的实力不及于他,结果被击倒在地。

当黄醒来后发现自己在宿屋的床上,他为了找寻离开这里的方法,于是便决定外出打探情报,当他来到这区东南面的酒场时,遇上一名叫哈莫儿(ハマー)的兽人,他向黄表示,当有什么需要时就可找他(玩者可在这里购买道具)。黄离开酒场后便打算离开这收容区,不过还是被警卫截下来了,于是回到酒场找哈莫儿,可是他并不在。这里有位叫露尔(ルア)的人在找黄,希望黄可以参加机甲竞技赛,不离开酒场,就在此时黄碰到哈莫儿,他便向哈莫儿询问有关竞技赛的事,当黄知道竞技赛的意义后就更加不想参加。

当黄回到宿舍后再次遇上哈莫儿,他说今天有新的医生来,可没想到新的医生竟是史丹。他将发生的事告诉黄后,便帮黄除下手上的炸弹铐(选:先生),可是并没有成功。不过听说只要在竞技赛里取胜就可得到特赦,黄听后便打算参加竞技赛。

黄和史丹一同前往竞技场,这时再次遇上露尔,她为黄参加比赛而高兴。黄、史丹和哈莫儿在机房调整机甲,而后就可以开始竞技(选:竞技开始)。可是就在第一场战斗中,机甲突然发生了故障……

黄因伤而卧床休息,在同一时间,地下水道发生了不寻常的事,瑞高的手下全都在那里遇害……黄终于在床上再次醒来,他决定前往竞技场。来到竞技场,向旁边的服务员查询后就可出赛(选:)。黄连续四场取胜后回宿舍休息,翌日,黄打算再次前往竞技场,不料瑞高前来拦截,他怀疑其部下在地下水道遇害的事与黄有关,黄为了洗脱罪名便决定跟瑞高一同到现场看看。 —待续—

致谢“北京游戏广场”专卖店软件支持
责编:PERFECT



盗墓者 2

难度超群 挑战玩家

复杂的迷宫、苛刻的操作这些“盗墓者”引以为荣的系统同时也使许多玩家在刚上手不久就已头晕眼花。PC 玩家尚可修改数据、反复存储，但 PS 玩家就远没那么“幸运”了。加之二代较一代的提升也不够立杆见影，因此劳拉在 TV GAME 玩家心目中的地位已有所下降。



PS 厂商：EIDOS 类型：AVG
发售日：98 年 1 月 22 日(日版)

彻底揭示劳拉的冒险，肃清玩家闯关路上的一切险阻

第一关　万里长城

故事的序幕在长城脚下拉开。劳拉快速游过水池爬上石台，来到尽头的高台上(如果失手可要小心老虎)。从这里向前跳，再向右跳可捡起一**龙形物**后。爬上旁边石块，再跳到对面，进入一石屋。在其下层拉下开关，劳拉来到长城之上。先消灭掉煞风景的乌鸦，接着从右面的缺口跳下去。由池底秘洞拾起钥匙爬上岸后，打死岸边的老虎。再返回城墙上，用钥匙打开前面的门，进入时要当心咬人虫。

爬上梯子来到小阁楼拾起另一把钥匙，用它打开门后进入右面通道。捡起地上的药箱和子弹并拉出前面的石头，便来到一个水池中。别冲动，因为左侧的墙壁上正好有一条石缝可让劳拉安全通过水池。接着劳拉来到一狭窄通道前，别急先 SAVE 一回，再作深呼吸。好了，冲！一口气冲过通道，别停，迅速右转向右上角跑，并跳入坑中(因为后面有巨大石球追赶！)，紧接一个左侧跳，拾起地上的物品并跳入对面的洞中，这样可躲开刀墙。

前面更是危机四伏，边跑边跳通过通道，左转迅速捡起地上的**龙形物**后，冲过前面通道，到尽头滑下后再紧接左跳，踏在空石板上，方可脱险。拾起药箱后，躲开前面的巨轮，再打死地上的害虫，来到滑索旁。先别急着滑下去，从这里向下爬，可以来到谷地，打死恐龙兄弟并拾得第三个**龙形物**。(对了，每关均有三个，即 SECRET。)返回峭壁上，沿滑索下滑到能落脚处，就立即松手掏枪，干掉前面的两只老虎，便可放心过关了。

第二关　威尼斯

从本关起，劳拉的主要敌人身上均有装备可捡，所以在激战之后，要记得打扫战场！

在电脑的指引下，劳拉来到了水城威尼斯。先消灭前面的敌人及阳台上的枪手，然后进入旁边的小屋，取得火柴后按下墙上的开关爬上屋顶。再打破窗户，跳到刚才打死枪手的阳台上拾起钥匙。返回小屋，再跳入河中。从门缝游入船舱，用刚捡起的钥匙开启船舱门，再按下按钮打开屋顶通道的门。现在你一定有一种驾驶快艇的冲动，别忙，先返回小屋，干掉刚出来的枪手并爬上屋顶。进入到刚打开门的屋子(当心狗咬人)，拉下屋里的开关后打破窗户，并利用窗檐，跳到高处的门中拉下开关。这时，水渠的门已打开。现在，劳拉可以开着快艇去冒险了！进入水渠后，从右边的石台往上爬可得到一**龙形物**及装备，若从前面的瀑布滑下，便能在水底得到第二个**龙形物**。之后，劳拉驾艇来到一有窗的石台边，打死老鼠及窗内的敌人后，搬动开关拉开船闸，再拉动水中的开关就能驾艇离开漆黑的水渠。先加速撞沉河面上挡路的小舟，并在旁边的码头下船，打死对岸的敌人后爬上木箱并通过屋檐来到石桥上；干掉敌人后用捡起的钥匙打开门。

进入屋中，按下开关升起一道闸门，再返回艇上。在另一码头上消灭掉敌人后，进入旁边的屋中，拉下开关打开对面码头上的屋门，再进入此屋中可拾得一钥匙。但劳拉必须爬上二楼，杀敌后才能离开。用钥匙打开水雷旁边码头上的门，打死枪手，按下开关升起另一水闸，现在驾艇，在快艇将要撞上水雷前跳船(为通关作准备)。而劳拉可以驾驶另一艘快艇继续冒险。接着，来到一有斜坡的码头，爬上码头跳入小屋中，可拾得第三个**龙形物**及装备。然后，开艇进入对面的小屋按下开关。此时，水雷前的大门已打开，劳拉必须加速驾艇抄近道冲进大门过关(即从升起两道水闸的通道中走)，而这一切得在钟响 12 声之前完成。

第三关　巴托利的藏身之处

劳拉下艇来到码头上，消灭掉打手及老鼠，按下码头尽头的开关，打开博物馆的大门。冲进大门，打死枪手后到左边通道，躲过雕像的攻击，进入一黑屋拉动开关，这时另一侧的大门已开。而后打破窗户进入旁边的院子并杀死狗后可取得一些装备。现在，让劳拉利用斜坡跳上二楼，推开巨石冲跳到对面的平台上，再用“壁虎功”来到前面的阳台上。此时要利用冲跳及反弹跳进到打开的门中，消灭掉枪手和狗后，拉下二楼墙角的开关，便打开了通往阳台的门。在此阳台取得一**龙形物**后，再回到此屋，打破窗户干掉枪手，从窗户进到另一房间。

一场激战之后劳拉觉得壁炉里的墙壁很可疑，推动它果然出现了秘道，连蹦带跳躲过铡刀及火炉，进到另一大厅。摆平枪手后，利用斜台，跳上吊灯，再利用最高处的吊灯跳到墙边的搁板上，拉下开关，画像居然被打开了。接着，利用房梁跳到对面阁楼上，干掉打手拉下最高处的开关，可改变吊灯的位置。现在就可以踩着吊灯去取钥匙了！然后回到窗边的搁板上，拉下开关，打破窗户，从外面的洞跳下去。落入水后，拉动水中开关打开水闸。在水道的最深处可取得另一**龙形物**。回到岸上，用钥匙打开图书馆的大门，紧接着摆平里面的枪手们。爬上里面的书架，拉动上面的开关可打开另一扇门。进入此门，再爬上书架，跳到窗台上打破窗户，利用反弹跳跳上窗檐，再跳到砖墙上可来到一小房间，取得一把钥匙，再回到图书馆大厅，拉动开关，进入到第三扇门，打死敌人后，从院子的门中下水。在墙上，可看见一引爆器，别急，先到上面的屋中取得**龙形物**及装备再起动引爆器。一声巨响后，踩着断垣残壁爬上屋顶。从斜坡滑下，即可结束此关。

第四关　歌剧院

这里的气氛真恐怖，劳拉要先跳到左侧平台，再冲跳到对面，爬上梯子，反弹跳到第二层，拉下开关后返回中央平台。利用箱子摆动间隙，冲跳到对面屋中，取得钥匙返回中央平台，再跳到最右

侧屋顶上，侧跳抓住倾斜屋顶的边缘爬到窗台上。打碎玻璃进入屋中，沿梯子爬上秘道继续前进。当爬上另一梯子后，快速跳过断层板，从右侧角落跳到一巨型屋顶上。消灭掉敌人，从屋顶跳到有摆箱的平台上，拉下里面的开关，打开操作室的门。

进入操作室，先拉动左边开关，而后在下边秘室中按下另一开关后，可利用梯子爬进剧院第三层。接着，下到第一层并来到舞台上，拉动左边屋中开关，进入右边屋中杀敌并引开悬石，利用中间横梁，拉下墙壁中的开关，再跳到最上面的横梁上，拉下尽头的开关后跳入水中，在这里可取得一**龙形物**。再拉动开关，拣起梯子旁的 RELAY BOX 后返回剧院，进入第二层左侧通道，来到一白色秘室，沿斜坡滑下快到尽头前跳起抓住对面石台边缘，拣起钥匙。再反弹跳进墙上的通道，冲跳至对面。背对螺旋桨，利用两个后空翻跳及抓跳来到最高处通道，点燃火柴后拣起一**龙形物**。然后拉动石块打开门，再将此石块一直推到外屋的矮台边，进入旁边的木屋中，将另一石块推到其上可返回剧院，用钥匙打开前面的锁，回到剧院第三层，进入左侧通道，将 RELAY BOX 插入电梯旁的控制面板中，拉动开关后跳到电梯顶上，沿梯子上爬，可取得第三个**龙形物**。再返回电梯旁，两次拉动开关后进入电梯，一场激战后，拉动开关将电梯升上去，再跳入电梯下面的水中。在尽头的屋中可取得线路板。再拉动外面水池中的开关返回剧院第二层。现在让劳拉回到操作室，接上线路板并拉动右边的开关，此时舞台上的门已打开，对，就去那里！

干掉敌人后拉出角落里的箱子，再开启里面的开关，此时幕已落下，爬上舞台上方的平台，可进入一小屋，躲开摆箱，跳到对面的通道中。别急着下去，先加满血并拿出大枪做战斗的准备。下去后立即开枪消灭掉几只狗和一个壮汉，而后跳上木箱，经过几次冲跳，来到右前方的箱顶上，按下开关打开大门，进入后过关。

第五关　海上基地

我们可怜的劳拉又被抓了，不过，没有什么能困住她的。拉开角落里的石头，会出现一定时开关，想"跑"就得推开旁边几块石头，打开通路后开启开关，然后急速跑出刚打开的门。先跑入左侧通道，(当心滚桶)来到一玻璃门前，待敌人打碎玻璃后冲出，向右跑到一开关处，按下它，将水上飞机的底舱盖打开。接着，游入飞机内，拉下开关使机翼上的螺旋桨停转。再返回玻璃门处，跳上机翼踩动舱盖进入机内。

这下可以向刚才的打手报仇了。从他们身上拾得黄色卡后，到玻璃门旁的房间内插入黄色卡。进入刚打开的门中按下开关，首先进入右边通道，旋转边门门柄。消灭敌人后，再旋转中间门门柄可得到鱼叉。在里面的休息室拾得鱼枪和电磁枪后按动上层床边的限时开关，快速跳上翻板。在秘道尽头爬下梯子，利用巨石躲过火焰，跳上梯子进入另一通道。

摆平打手可拾得红色卡，接着爬上通道一侧的梯子取得一**龙形物**。返回通道，跳入尽头水中，拉下水中开关，换口气后沿通道潜游至一螺旋桨处，又可找到一**龙形物**。这回进入左边通道，搞定冲上来的打手并躲开滚桶用红卡打开门。又一场激战过后，利用铁架台上的石块跳进墙上的通道。来到控制室，拉下开关将外面的水池注满水，劳拉现在可以游到蓄水池的另一边，并拉下水箱后面的开关。开启控制室地上的门，再返回控制室进入此门，沿通道下滑到尽头铁台上，从铁台左端跳到对面，继续跳，打死敌人后可得到大枪。到达铁台尽头，打碎玻璃窗，拾起绿色卡。然后跳入水中，在石台上取得第三个**龙形物**(当心身后的敌人与水鬼)。接着沿梯子爬上铁台，从通道返回控制室，用绿卡打开门后，返身再次拉动开关抽掉池水。

现在，让劳拉离开控制室，跳入里面的水池中，拉下通道尽头的开关后游出水面就过关了

第六关　潜水区

不要让劳拉跳下水(否则会被绞死)，冲跳到对面抓住梯子，爬上去后按下开关停住螺旋桨(后面有子弹)。现在可以跳入水中拉下开关，而后游上岸，将冲上来的敌人搞定。再利用水中的两个石台跳到对岸，但要小心那来回摆动的钩子。进入通道，沿斜坡滑入中央的坑中，捡起**龙形物**后沿斜坡下滑直接跳到对面长台上(不要试图抓住长台边缘)。接着，劳拉进入了左面通道，爬上高高的梯子到达方形屋中，捡起子弹后反身下滑。抓住尽头平台边缘后，再松手抓住下面的平台边缘并爬上平台。从栅栏缺口处冲跳到下面的坑中，捡起蓝色卡。

返回平台，与狗及火焰兵交手后，打开对面的密封门进入仓库。而后让劳拉跳入水中，打死洞中的水鬼并开启两个开关。迅速返回岸上，来到方形长廊，开启右侧密封门。进入杀敌后，劳拉发现原来这里是个直升飞机起落场。然后，劳拉跑到尽头的仪表室。先拉动右边开关，迅速侧跳按下左边开关，紧接着快速跑入通道，跳过中间踏板跑到尽头，捡起线路板后返身跑回仓库，(当然可以先歇一会儿)。推动石块后会出现一个机关，将线路板插入后，劳拉便进入了水处理室。在这里有一个暗门，冲入门中按下开关，从水中拾得另一个**龙形物**。沿水中通道往前游到一大房间。爬上岸，拉下上面的开关，返回水处理室。接着来到仓库，进入刚打开的门中，拉下开关可移动水池上方的悬石。接着，就要让劳拉利用悬石，跳到对岸(奉劝各位不要冒险去拾红卡，因为我已试过)。爬过角落里的石头进入一条秘道。按下开关返回直升飞机场，进入停机坪下面的秘道，立即掏枪摆平恐怖的火焰兵和打手。拾起线路板后，返回仓库，用线路板关掉电锯。现在可以放心的拾起红卡了。用红卡打开中央仪表室的门，由此进入一间似曾相识的房间，在池边拾起些装备，继续前进来到一间大屋。打死冲上来的打手后，到达下层。先别急着叫醒和尚，因为在旁边的屋中可拾得第三个**龙形物**。

第七关　40 寻深

本关一开始劳拉便在极深的水下了。顺着油桶散落的方向可看见一艘倒扣着的沉船的船锚。从后面的洞口进入船舱，好好换口气吧！再潜下去游进里面的船舱(也可以在这里打死鲨鱼)，在最里面船舱的尽头搬动开关，打开舱底盖，进入一货舱。先拉下角落里的开关，放掉水，再沿箱子爬到舱顶，消灭敌人后(不要踏中间地板)拾起一**龙形物**。踩动中央地板掉入下层，从最高的石台上跳入侧面的通道。拉动身后开关，然后迅速滚翻向前跳到尽头，向左转跳进前面门中，游入水中便可拾得一**龙形物**。

回到舱中央梯子处，爬到上层拉下开关。进入刚打开的门可熄灭外面两堆火。然后来到火堆处拉下第一个开关，打开另一扇门。再一次将外面的两堆火熄灭，接着迅速跑到刚打开的门中，拉下开关熄灭里面两堆火。立即冲过火堆拉下开关进入门中。跳进水里并沿通道游到顶层，拉下一开关。游入刚打开的门中，又拉下一开关(可打开顶层的一块板)，游出水面换换气，再潜下去取得本关最后的**龙形物**。

沿通道往前跑，跳入最下层船舱。拉出角落里的石头，爬入洞中拉下开关可打开上层船舱地板，放下石堆。在船舱另一侧的舱顶有两个洞，先进入左边洞中，从石堆顶端爬入上面通道，拉下开关(可将一深舱注满水)。再进入右侧洞中。回到上层船舱，拉下侧面通道中的开关，打开深舱侧壁的门。返回底层，进入另一侧墙壁中的通道。便来到刚才注满水的深舱。跳下水后，沿通道游出，干掉敌人并拉下开关。进入门中，即可过关。　——待续——

文：孙滔　　作者特别致谢陶庆华

责编：PERFECT

神秘

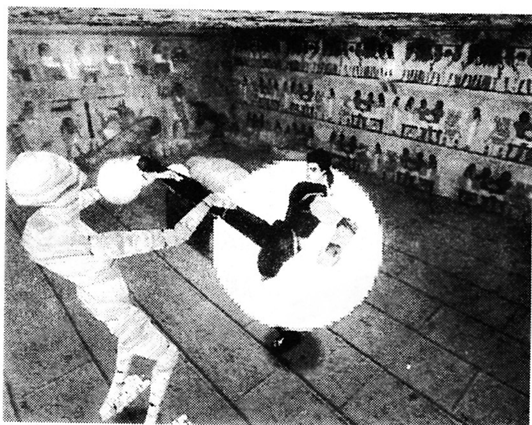
动作强化 格斗杀敌

记得前两年，光荣的战略游戏着实得红火了一阵，尤其是在PC玩家心目中光荣出品更是质量的保证。但是近期，光荣的作品不但稀少而且缺乏创新，表现似乎过于平淡了，为了让玩家再次听到“光荣”这个响亮的名字，这款2CD的大作——《神秘》即将登场！

PS	厂商：KOEI	类型：AVG
	发售日：98.4.2	媒体：CD×2



绝不照本宣科，光荣出品采用格斗战的AVG，值得期待！

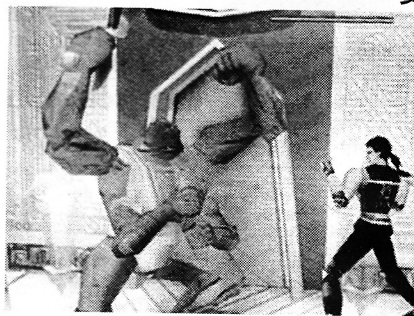


▲想成为让玩家喜欢的解谜游戏确实不简单，厂商必须充分考虑谜题难易度、合理度、行进方式等很多问题。特别是现在可供玩家选择的作品又不在少数，而且这些作品又都有着自己的新意之处……

既然是2CD的作品就一定要有过硬的东西让玩家看到，否则，就难免有招摇撞骗之嫌。作为近期表现清淡的光荣自然不会草率从事，“遇敌后的格斗战”正是今作诱引玩家“上钩”的主要卖点，也是《神秘》与《生化危机》、《异灵》等劲作抗争的有力武器。利用不同角色的不同特技与各种怪兽厮杀一定快感十足，不过现在还不清楚具体的格斗方式，但愿手感良好。此外，角色在迷宫中还会找到枪支等其它道具。特别是三种“秘石”的取得更是尤为重要，不同的秘石可以产生不同的魔法效果，如发出火球、令怪兽动作静止、恢复角色体力……

今作的故事舞台是遍布世界各地的古代遗迹。请注意左侧的图片，这是一号主人公山县明与木乃伊的搏杀场面，背景是古埃及岩壁绘画（如果图片清晰的话读者还能看到壁画的具体内容），因此可能是金字塔内吧！除此以外还有众多类似敦煌和印度神庙的东方古迹，这些金碧辉煌的古代神址正好体现了今作堂皇的画面气质。

责编：PERFECT



◀由于现在对本作的系统所知甚少，所以无法向读者公布具体操作。比如，到底是怎样的『格斗战』？有没有搓招或必杀技设定？防御的情况又如何呢？总之，希望光荣能保证操作性的顺畅。



山县明（左1）：忍者的后裔，擅长使用以打击技为主的武烈馆柔术，与对手的搏杀时往往赤手空拳并能轻意取胜。为了找寻八年前失踪的父亲——英介（生物学家）而展开冒险。

卡萨琳·爱德华（左2）：名门贵族爱德华公爵的千金，为了寻找在大英博物馆被盗的“星光宝石”踏上征程。卡萨琳喜欢使用西洋剑等轻巧的兵器，但这并不防碍她的攻击力。

托马斯·林多（左3）：这位牛仔打扮的青年其实是大财团——林多总裁的弟弟。由于兄弟不合托马斯只得告别贵族式的生活，带着自己心爱的匕首周游世界。

格斗之王·京

原汁原味
人气角色

对于 SNK 的作品来讲，“极具时代感”的角色正是其拉拢铁杆玩家的杀手锏。如果我没猜错的话，很多玩家在选择角色时的依据都是其性格特征吧。现在看来 SNK 加大角色个性塑造确实是很英明的，深入人心后带来的大受好评就是对其的最好回报。



PS	厂商:SNK	类型:AVG
	发售日:预定 98 年春	

SNK 在 PS 上首个原创作品，人气角色接连登场

“格斗之王”系列确实越发走红了。如果你经常出入街机厅就必然会遇到由《KOF 97》而引起的“交通堵塞”。据笔者的观察，《KOF 97》的确是街机厅中最引人瞩目的宠儿(2D 格斗)，就连 SNK 的招牌系列“侍魂”和 CAPCOM“的街霸”系列的也只能退居二线。

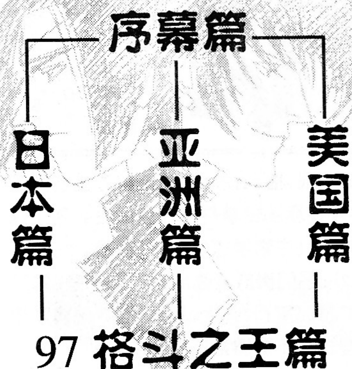
个性十足的角色正是 SNK 挖空心思诱惑玩家的法宝，一个时代感鲜明、个性上有棱角的人物好像比容易上手的招式更具魅力，更容易提升玩家的兴奋点。今作将深受欢迎的“格斗王”系列改编成冒险游戏，以京的旅程为主线。在其中玩家能找到每一位熟悉的角色，并且根据选择不同章节还会遇到许多新角色，体会众多与“格斗王”系列平行发展着的故事。







京的旅程由五章故事构成



各章节故事简介

序幕篇:KOF’97 的邀请函

自从京在 KOF’96 中获胜之后，就开始周游世界与各地的格斗家交战，当然他也在这段时间遇到了少年矢吹真吾。

当京与千堂三兄弟挑战后，在自己家中出现了 KOF’97 的邀请函。

日本篇:这是草雉一族的宿命，战斗的序曲再度奏响

从父亲柴舟的一封与其堂兄草雉苍司的通信中得知，雪与雅典娜为了苍司的事而找京。其实，苍司自小就与柴舟一起修行，虽然他已不再习武，其真意是要问京对“草雉一族的宿命”的看法。

亚洲篇:大蛇的阴谋——逼迫京的恋人雪

大蛇的阴谋就是将京的恋人雪也卷入事件中。在神乐千鹤的提示下京为了寻找雪来到了中国的经济特区，并在那里遇到了罗伯特。

美国篇:蔓延在南镇的怪病之谜

来到美国的京与特瑞、安迪相见，并一起来到南镇。这里蔓延着一种奇怪的病症。从玛丽处得到情报，一家大规模的制药公司大有可疑之处……

KOF’97 篇:……接着，KOF’97 开幕了

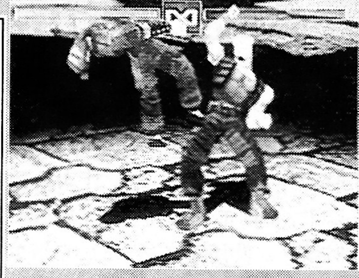
从序幕篇到美国篇剧情的旅行，终于迎来了 KOF’97 大会的开幕。京要在到场的朋友中选出两名作为同伴，组队出场。

责编:PERFECT

3D 格斗工具

创造游戏 乐趣非凡

我想每一位玩家都有着自己动手制作游戏的梦想吧，ASCII 将再次帮助玩家们把多年的梦想变为现实！今作中你可以亲手缔造出真正属于自己的 3D 格斗世界，在这随心所欲的空间中当然要全力去塑造自己心目中的最强战士！！



PS 厂商：ASCII 类型：ETC 发售日：预定 98 年春

——让你充分体会创作游戏的快感！在严谨的系统背后玩家可以随心所欲的进行 3D 格斗！

又是一款以游戏制作工具为体裁的作品，在“RPG 工具”推出数月后这款“3D 格斗工具”将再次为玩家带来创作的快感。

你即可以模仿现存的格斗流派，也可以自立门户，创出新武术，一切悉听君便。当然，玩家也可直接使用电脑的示范设计进行游戏。如此一来，相信任何人都可以轻易地找到令自己心驰神往的 3D 对战游戏了。

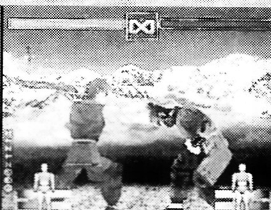
另外，提醒玩家可千万别忘记为心爱的角色设计好真正属于自我的原创必杀技！

《3D 格斗工具》的三大根基设定



可以用示范设计游戏！！

首先，先用示范设计入手，了解各个角色到底可以做出什么样的动作。基本上“3D 格斗工具”的操作系统跟史克威尔的“行星格斗”类似！(R 钮防御)。



可以改造示范设计！

不论如何，先试着改造示范设计吧。其实光是可以改造招式的动作、速度、攻击判定，攻击力等就已经很“爽”啦！



可以任意地设计招式！

如果说单是改造不能够得到满足的话，就自己设计招式吧！在一招一式的推敲之间你会设计出什么样的绝招呢？

角色风格种类繁多，哪一款最适合你的趣味呢？

格斗游戏中的角色们恐怕是最引人瞩目了吧。“3D 格斗工具”中，电脑一共设定了 20 人为模型，设计出各种不同的招式，这 20 个人当中，固然有那种一看就知道是格斗游戏中的基本型人物，可是也有一些奇奇怪怪，三分象人七分象鬼的古怪家伙。各个角色的体格，也随着设定角色不同，大小各异。可以说是琳琅满目，目不暇接！另外，在角色选择的画面，为每位角色都准备了两种颜色。

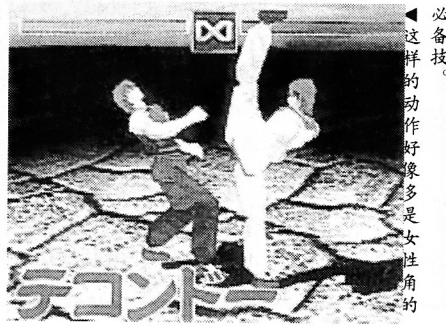


▶角色的着装颜色与 SNK 作品一样有两种色彩供选择，相比之下我还是更喜欢 CAPCOM 的游戏，六种颜色可供挑选总会丰富许多吧。

展现各种拳法，为体态各异的角色设置不同流派。

在今作中目前已知的流派有：空手道、八极拳、鹰爪拳、螳螂拳、跆拳道、柔术等流派。

玩家只要选定流派，就可使任何角色使用该派的技巧与招式。随着玩角使用角色的流派不同，会出现类似摔角手；使用柔术的中国女孩等。当然也有一些莫名其妙、不伦不类的招术，这也许是本游戏引人入胜的特色之一吧！



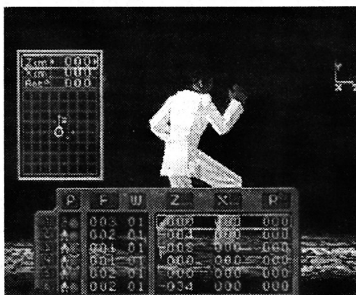
◀这样的动作好像是女性角色的必备技。

以这种感觉做出原创绝招，除考虑到攻击判定外，也要注意在各角度的出招动感！！

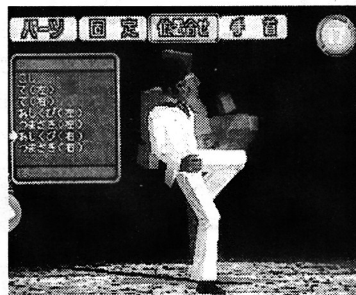
接下来，让我们来为这个游戏最大的特色——原创招式的设计做一番简单的介绍。

首先，先以画漫画草稿的方式，设计招式的动作。这时只要先设计大致的动作就可以了，中间的一些小动作，电脑会自动帮我们做好。设计完之后，先让它播放连续动作的画面看看。这时候再将细部的动作、速度等感觉上不自然的部分一一调整过来就可以了。

完成招式的动作设计后，接下来就要设定这个招式的攻击判定方法和攻击力以及速度等数值。最后在测试模式下调整后，自我的招式就完成啦！！



▲活用复制、剪贴、反转等机能的话，就可以节省不少的"工作"时间。利用角色身体各个部位，自由地做出各种动作。其中包括微妙的手脚角度、重心的移动等，可以说极其写实，用心良苦。



▲"3D格斗工具"中，除了打击技外也可以设计摔投技。只不过，设计摔投技除了招式本身外，也要设定对手被摔出去的样子。怎么样，很周到的考虑吧。

责编：PERFECT

"考虑周全"自然体贴玩家，乐趣倍增！

《3D格斗工具》中，除了前面提到的原创招式设定外，仍有许多提高游戏缜密性的细部设定。这些考虑周到的系统将使玩家亲手制作的3D游戏异常严谨。如果这些机能你都充分发挥其作用的话，就有机会制造出更强、更厉害，真正属于你自己的心爱角色，以便痛打强敌。

可以替自制的招式取名字

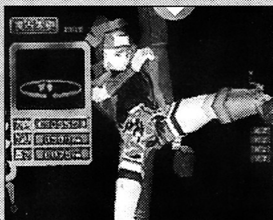


除了可以自由地改变招式的名称、选手的职业外，背景画面、音效等也都可以从菜单中选择，真的非常体贴玩家。

细部功能设定更是相当复杂

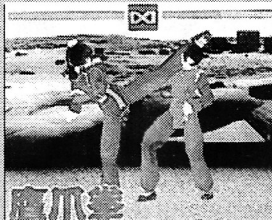
除了招式本身外，重招僵硬时间、回复、计算方式等细部功能也同样可以自由设定。此外，跳跃、起身等动作，也都可以根据不同情况进行分配、调整。总之，这些细节的设定是极为重要的，它们对于作品的风格、可玩性息息相关。

自由自在的变更视点，展现雄风



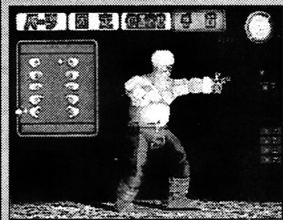
因为是3D画面，可以用许多不同的视点观看角色的动作。自由自在地上下左右回转或放大缩小画面，这在招式设计时尤其方便，当然在考虑招数判定上就要更加用心，把自己的招数设计得不仅实用而且在视觉上强烈吧！

击倒画面丰富多彩，痛打强敌吧！



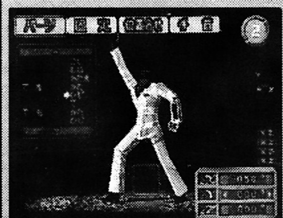
击倒画面有数十种可供选择，因此，当你用某种特定的招式打倒对手时，也可以用他浮在半空中被击倒的惨状，做为你的击倒画面。把敌人被击倒时的动作设计的狼狈不坎可以充分地体现胜利者的威风，一切以自我为中心吗！

连手掌的细致动作也不放过状态！



共有五种可供选取。除了基本的握拳外，象螳螂拳之类的特殊的动作也有。可以根据各个流派的招式采用不同姿势。

可以设定胜利或失败的姿势



可自由地决定胜利时或失败时的姿势。不管你要用很帅的姿势或很可笑的动作耍宝都没问题。

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

ARC 幕末浪漫·月华的剑士 FP 4

使用中 BOSS 晓武藏:在人物选择画面中,如能在三秒内输入 C 键六次、B 键三次、C 键四次,听到一声音效便告成功,之后便可以使用中 BOSS 晓武藏了。他的技巧如下:

升华对应必杀技:←↙↓↘→+A

必杀技:↓↘→+B、→↘↓↙←+B、按着 A 键可以蓄气

超奥义:↓↙←↙→+AB

潜在奥义:→↘↓↙←→↘↓↙←+B

北京　仍旧没能在北京玩儿到这款游戏的　风马

ARC VR 战士 3·组队战 FP 4

与字母对战:在投币之后,按↓+START 键进入选择画面,如分别在 AKIRA、LION、PAI 处各按一下 START 键,这样你所选的角色就会变成字母人;如分别在 AKIRA、LION、LAU 处各按一下 START 键,这样你就会与字母人进行对战。

北京　对明星在春节期间将游戏难度调高耿耿于怀的　风马

马语:好不容易在春节期间才有时间去明星玩儿的风马,原本很想怎么怎么着来得(虽然不一定真能怎么怎么着,但保不齐就能怎么怎么着,那可就怎么怎么着了——写到这儿时,风马 is 痴笑 ing!),一不留神玩了提高难度的"VF3·TB",只玩到第七关,结果没能怎么怎么着。风马只得怀有同×琳某晚一样的感情:很不爽!以上纯属空洞无聊的扯淡,但好象又说出了点儿什么。其实即使是真的扯淡,谁又能怎么怎么着呢?——写到这儿时,主编不在旁边,风马 is 狞笑 ing!很久没有胡扯淡的风马,如今又扯了起来,似乎又只得怀有×琳某晚不一样的感情:很爽!

这样真的就爽了么?鬼才知道!

ARC 漫画英雄对卡普空 FP 4

两名隐藏的特殊搭当:在选择人物画面中决定好人物之后,在 SPECIAL PARTNER 选择画面出现之前,如同时按 START+轻拳+中脚+重拳,就能使用特殊搭档 SHADOW;如同时按 START+中拳+中脚+重拳,就能使用特殊搭档 SENTINEL;但这两名特殊搭当必须每局都选一次才行。

北京　怀疑人类真的能同那些怪物对战吗的　风马

PS 装甲核心·幻影计划 FP 6

增加锁定的数目:首先要将机器人装备激光剑和导弹发射器,在作战中与敌人保持一定距离,然后在出剑时快速输入上、下、R1、L1,成功的话便可使锁定的数目增至六个。

北京　十分喜欢这款游戏却总也买不到的　风马

PS 苍穹红莲队·黄武出击 FP 5

选关法:在标题画面中,按 SELECT 键进入 MENU 画面,然后移到"HIGH SCORE BATTLE"模式,顺序输入左三次、右八次、左五次、右七次、左四次,成功的话便可自由选关了。

北京　只为了看看与 SS 版有何不同才玩的　风马

PS 一级方程式赛车'97 FP 6

七条秘技:在"GRAND PRIX"模式中,选择"EDITION DRIVER"一项,①然后将车手的名字改为:BILLY/BONUS,然后选择"CRICUIT SELECT"就会发现增加了四条隐藏赛道;②将车手的名字改为:BOX/CHATTER,进入比赛后便会发现画面上多了两名体育评论员;③将车手的名字改为:ZOOM/LENSE,进入比赛后便会发现画面变为俯视点;④将车手的名字改为:VIRTUALLY/VIRTUAL,进入比赛后便会发现画面变得跟 SEGA 游戏"VR 赛车"一样了;⑤将车手的名字改为:PI/MAN,进入比赛后便会发现赛车变成了"磁浮车",没有车轮;⑥将车手的名字改为:LITTLE/WEELZ,进入比赛后便会发现赛车的轮子变得巨大;⑦将车手的名字改为:CATS/DOGS,进入比赛后便会发现天上下起了青蛙。

北京　赛车从来开不到赛道上的　风马

SS J 联盟·职业球会的创造 2 FP 5

免费增加球员会人数:球迷会的收入是球队的一项非常重要的收入,要增加球迷人数并非一日之工。其实只要在决定球迷会经费时,一分钱也不掏,这样球迷人数非但不会减少,反而会增加。

出现漫画人物:当完成升格为"J—LEAGUE"球队之后,便要进行"PLAY EDIT",这时候若输入一些漫画人物的正确资料(包括姓名、出生地、场上位置等),就能让我们熟悉的漫画人物登场。比如,输入防卫王、静冈县、183CM、AB 型、MF、技巧派,就会出现"大空翼"。

北京　急得直想自己上场去用四条腿踢球的　风马

马语:登录漫画人物是一条非常好的秘技,希望能有人找到更多的人物资料,然后投稿。小心,这可是征稿,会奖杂志的。

ARC '97 格斗之王 FP 4

特瑞的无限连击:使用特瑞的新技能量补充(←↙↓↘→+B,注:一定要用轻脚)——大跳 C or D or A or B——着地后 C or D——能量补充——大跳 C or D or A or B——着地后 C or D……,直至 K.O.!WINNER IS TERRY!PERFECT!如果哪位仁兄想在别人面前做做秀的话,那么我教你,在对手的血不能承受一个超杀且正被"能量补充"击中时,迅速输入超杀"能量喷泉"的指令,那么对手就会刚被撞到半空还没落地,又被紧接上的超杀击中,很酷哦!不过,另外一个超杀"高轨喷泉""也可以击中,但在时间的掌握上就不那么好办了,要反复练习哦!还有,在对手的血不是不堪一击的情况下最好别用,因为即使中了也只能击中一下,后面的两击都不会中的。

草雉京的无限连击:重七十五式·改——大跳 C or D——着地重拳——重七十五式·改——大跳 C or D——着地重拳……,直至 K.O.!要注意"七十五式·改"一定要两下都击中才行。和特瑞的条件相似,草雉京也可以在"七十五式·改"后用"大蛇雉"来结果对手。

超级克莉丝的无限连击:近身(←↙↓↘→A or C)——大跳 C or D——着地重拳 or 重脚——近身(←↙↓↘→A or C)——大跳 C or D——着地重拳 or 重脚……,直至 K.O.!最后可用任何一种超杀结果对手。

麻宫雅典娜的无限连击:近身(←↙↓↘→C)——空中追打——着地 C——近身(←↙↓↘→C)——空中追打——着地 C……,直至 K.O.!最后以水晶光念力结束。

广西柳州　自称秘技王的吸血鬼　唐伟

马语:看到你信上说如不登你的秘技就会大老远飞过来吸我的鲜血,我很怕怕!虽没如你所愿在第二期中就登出,但也没见你过来,许是你心情还好吧!我最近心情也还不错。多谢你对风马这



家伙进行的鼓励，也谢谢你希望我早日遇到心中的“白马公主”（好剽悍的女人）！大家可以想象一下：一日，风马正在一处美不滋儿地转悠转悠，突然一位美丽的公主骑着白马出现在风马的视野里，风马的脑中枢迅速命令自己的每一根神经紧张起来，一路小跑儿冲将过去，随着风马发自心底的呼喊（马嘶？）和公主的一声娇呼，“啊——！”，风马就将公主从白马背上踹了下来，紧接着说：“你这个臭女人，以后不准再骑在可爱的小白马身上了！“后来，风马和小白马就在晚霞的余晖中并肩消失了……

以上为风马蜃景之一。

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 5

隐藏的洞穴：在第二关开始，过桥后在背景第一座房屋向左几步处按上即可进入。注：此秘技可参看本刊 97 年 12 月刊中彩插“龙与地下城·精选集”（SS）那一页右下角的图片中，最左边的敌人小兵上方即是。

河南平顶山　杨原林 杨双林

ARC '97 格斗之王 FP 4

特瑞的无限连击：能量补充——↓＋重拳或轻拳——能量补充——↓＋重拳或轻拳……直到对手昏倒，接下来怎样就看各位的了。注：↓＋重拳或轻拳不用击到对手，只是要打一个时间差而已。

比利的无敌风火轮：绝对强劲，绝对够威力，绝对有看头。当比利对付投掷系的人物时（如大门五郎、克拉克、拉尔夫、夏尔米……），在可以使超杀时将对手击倒，然后紧贴对手马上使用“超火焰旋风棍”，如果对手一起来就使用投掷技的话，那就要他好看。这一招在对战时并不实用，但可以看看。

武汉　自称虽不说称霸全国，也算制霸一方的　冯骏

马语：这里的第一技与前面柳州唐伟的一技似乎有异曲同工之妙，究竟哪条好使，玩友会有评价，自不待言。下面利用你的事迹向全国玩友传播：称霸全国也好，制霸一方也好，我们大家全都敌不过母威，有空多帮母亲打打酱油吧！写信的时候最好也不要傻笑！

ARC 真·侍魂 FP 4

选择三名 BOSS 人物：以前贵刊曾说过“真·侍魂”中不能选用黑子，但笔者在长期实战中，发现不但黑子可以选用，连总 BOSS 罗将神、一代 BOSS 天草也可以选用。方法如下：在标题画面输入“上三次、下五次、左三次、右五次；在 15 秒时进入选人画面，光标按以下顺序移动：霸王丸——千两——莱茵哈特——加尔福特——莱茵哈特——千两——桔右京——霸王丸——桔右京——千两——娜可露露——莱茵哈特——幻庵，再按住 C 键不动；如果成功的话，光标会自动移到霸王丸上；开局后，在对话场面天空会一闪，接着霸王丸会跳起并变为一个水晶球，然后水晶球会冒出一团烟，变为黑子，也有可能变为罗将神或天草四郎时贞（随机定），并且罗将神有时会以全身黑衣出现，出手极重。打完一人后，如果没有人挑战，会变回霸王丸。这种方法成功率为黑子 50%、罗将神 35—40%、天草 10%。注：带着重点的文字所叙述的过程中一定要按住 C 键。下面是笔者摸索出的一些招式：

罗将神

邪心共鸣：→↘↓↙←＋斩（斩的轻重与附体时间成正比，与出招时间成正比）

我神变裂魂（将对手变为小猪）：→↘↓↙←→＋CD

我神共鸣魂：↓↘→＋斩

我神饥爆魂：→↘↓↘→＋斩、中斩（轻斩为站立打，中斩为蹲下打）

天地魔境阵（武器破坏技）：←→↘↓↙←＋AB

魔界转生：←↙↓↘→＋腿（腿的轻重与出现地点有关，轻腿向后，中腿向前，重腿出现在对手背后）

天草四郎时贞

死灵刃：↓↘→＋斩

逢魔刻（前）：前←↙↓↘→＋腿

逢魔刻（后）：后→↘↓↙←＋腿

安徽贵池　天草二郎时贞　周霁铭

马语：“真·侍魂”中能不能选出黑子争论由来已久，一般认为只有 CD 版中才能选出黑子的。这次周霁铭居然投来能选出天草和罗将神的秘技，虽说我也有些怀疑，但还是那句话：为了让大家省点儿银子。也许，在 CD 版中真能选出来哟！

PS 宿命传说 FP 6

连续技的显示：取得道具“コンボカウンター”后，将设定中的“コンボひょうじ调到 ON，战斗时便会显示连续技数了，按 MAX HIT 数还可获得额外的经验值。

双人合作战斗：取得装饰品チャネリング后，让主人公以外的角色装备，战斗时按 2P 手柄的 SELECT 键两次，人物头上出现“セミオート”后便可手动操作，享受二人合力战斗的乐趣了。

江苏昆山　依然读不出“假名”的　王伊浩

马语：王伊浩，多谢你批评我第二期中太“奢侈”，占的版面太多。但我只是认为那些秘技较有价值才登的，并没有恃才自傲，而且风马只是个无才无能之人，你太高抬我了（说这话时面部表情有些假，相信这是人之常情的一种，也不妨当作是真话）！你质问我怎样发现的秘技，那当然是从杂志社订阅的资料之中啦，要我自己发现那么多秘技，不吐血也要疯狂脱发（鬃？），我肯定不愿意，即使你愿意！

PS 魔法草蜢 2 FP 6

各种神奇的密码：最大体力：HORMONNES；无限命：IMMORTAL；无敌：NEVERDIE；奇妙贴图：ACIDDUDE。

北京　希望杂志变成全彩页，定价在 10—15 元的　彭元

PS 血腥咆哮 FP 4

两种 Q 版人物的选法：在街机模式或对战模式中，按住 L2 再选人，就会选出三头身的人物；按住 R2 再选人，就会选出二头身的人物。用这两种人物对战，不会出现血肉横飞的场面。

河南长葛　张浩

SS/PS 盗墓者 1/2 FP 6

超远跳跃法：在游戏中，玩家会遇到从这个崖跳到另一边，可距离太远，必须用助跑方式跳跃，但万一没跳好就粉身碎骨了。大家可以这样：先走到崖边（到不能再走了为止），再退后三步（PS 版为 R1＋后），拉前当主角跑出第一步时按住跳，蕾拉会在跑出第二步和第三步后踩着崖边跳起。此技非常简单，根本不存在失误。

哈尔滨　一个敢骂╳哥为混蛋的人　王光宇

PS 宿命传说 FP 5

杀敌的技巧：在与敌人战斗时，输入前（后）＋攻击键，然后马上输入奥义指令，就可抵消前面的攻击收招时间而马上攻击，以形成连续技，在战斗中极为实用。

河南平顶山　喜爱女性角色的　杨原林

PS 天草降临·特别版 FP 5

自行了断：大家一定都知道街机版和土星版自行了断的方法，其实 PS 版的自行了断方法与土星版相仿，方法为：←→↘↓＋SELECT，这样在下一局一开始怒值便是全满的。

上海　赵志欣

PS 纵情跳跃 FP 4

隐藏的发动：在个人表演时可以使用隐藏舞步来取得高分，由于后三项指令会自动给出，因此笔者只提供发动隐藏舞技的指令：

HEAT：↑↓↑○　FRIDA：↑↓↑○　STRIKER：↑↑←○
HAMM：↓→↑○　KELLY：→←→○　SHORTY：↓↓↓○
HIRO：→↑↓○　PINKY：↑←↑○　GAS—O：←↓→↑○
KITTY—N：↓↓→○　CAPOEIRA：→↑→×
ROBO—Z：↑↓←→○　COLUMBO：↓↓↓○

江苏昆山　王伊浩

SS　J联盟·职业球会的创造2　FP 6

草坪与赞助商：不要以为这是不相干的两个名词。在年末12月第四周后半，修整一下练习场的草坪（若没有草坪就请购买），到1月份出现的赞助商就会有所变化；赞助商的数量和金额都会增加，但一些期满的大公司也会续约，这样至少可以多获得十几亿资金，在游戏初期可以改善财务状况，加速发展速度。

江苏昆山　甲级（14年）电玩爱好者　王伊浩

SS　AZEL～铁甲龙骑士RPG　FP 7

打最后几条飞龙及BOSS不用吃药：①在最后一仗之前，主角能得到一把能回复BP的枪（可能是在塔中或在之前的什么森林中得到），将其装备；②飞龙在战斗中，当蓄满三条气槽后，便会自动加血。利用以上两点便可不吃HP、BP回复药而打通这个游戏。

浙江嘉兴　陈嵘

PS　X2　FP 6

选关及其它密码：第六关：321904、第七关：196861、第八关：040186、第九关：841003、最终BOSS：216409、无敌：180771、九次接关：267776、九架飞机：220969。

浙江嘉兴　陈嵘

SS　格兰蒂亚　FP 4

回复魔法迅速升级：在第二张CD的沙漠中有一处与剧情无关的场地"梦幻之城"，城中有很多好装备，但敌人很强而经验、金钱都很少；在战士的墓场有一处机关（钉墙），将周围的敌人消灭干净后，不停地往墙上撞！放心，不会死的。然后用魔法回复，MP用完后到记录点补充，如此可以迅速升级。之所以选此处，是因为玩到这里时MP较高、HP损失较快、且离SAVE点近。笔者用50分钟把杰斯汀和菲娜的回复魔法等级由LV8升至LV22。

曾宣布要用30小时打通此游戏结果却用了45小时的　秦培景

SS　格兰蒂亚　FP 6

魔导塔：在第二张CD的原野处，有一个可去可不去的地方，那就是魔导塔。先来到一个小山洞，几经周折后便可来到一个有时空转换器的地方，那就是魔导塔 的入口处。魔导塔大得惊人，敌人十分强悍，且宝物也非常多；敌人身上也有诸如走力＋3、素早＋1之类的宝物。特别要注意的是，当到达第九层时，有许多陷井会掉至第八层，其中只有一个陷井是正确的道路。笔者建议玩友在掉落之前出塔存一次进度，因为塔内的三位BOSS的实力非比寻常，前两个不足为奇，尤其是第三个BOSS，笔者曾在他手下三次GAME OVER，第四次时花了整整一个小时才击败它（笔者从头至尾没用过金手指，也没有"骗等级"）。当到达塔顶时，可看到九个宝箱，还可得到一枚行动＋70的戒指。

上海　崇拜×马（罗刹）的人　费祺

马语：我要不把那个字改成"×"，就会觉得自己特别恶心，特别特别恶心……

SS　王都的巨神　FP 4

霍斯特和狼人同时加入：在第四章中出击前在士兵休息的屋里有一战士霍斯特（**ホースト**）会要求加入，一般情况下，如果招他进来的话，以后就不能令狼人弗兰克（**フランク**）加入。其实是可以令狼人和霍斯特一起加入的，方法是：在城中只跟他对话，他是不会加入的，但是如果将他推到大本营前口处，狼人就会说主角有耐性，并加入队伍。

深圳平湖　机神　李小明

SS　王都的巨神　FP 5

隐藏召唤魔杖：①水属性召唤杖：**オブサーブ**遗迹内的宝箱中，只有敌方盗贼才能打开；②土属性召唤杖：**アスピア**城地下遗迹的宝箱中，只有敌方盗贼才能打开；③火属性菲尼克斯召唤杖：第二次遇到游牧村落**バガボンド**时，村中木桶中可得；④暗属性龙之召唤杖：**アスピア**城地下的古之神殿中，可在战斗结束后由战斗中盗贼出现的门进入并接受试炼，最终可得到**ゾード**系最强武器和这魔杖。

特殊剧情：①在第二战栈桥之战不救下**ガロッシュ**，战斗结束后他的会放掉所有的白鸽，并可在兵站中的小孩处得到一枚白色戒指。②**バルサモ**村宿屋二楼走廊的一端是可以穿过的，可由此进入密室救起一个自称了解假面僧所有阴谋的奇怪人物，但……③在"**切り替えポインド**"的战斗中，救下所有亡命民会得50点经验值。④在**アスピア**城，将喷泉边一直站着的女人推到道具屋与武器屋间一个不寻常的箱子处，会发生有趣的事情。本游戏中道具出现率是极高的，只要仔细搜索便会得到很多好东西。甚至与道具屋的"**お娘さん**"对话都可得到"惠雨"。

北京　小雨

SS　汪达尔之心　FP 5

六个试炼神殿之匙：①第一章除去沙丘的怪物后，可由海港酒场中的少女处得到第一把。②登上岛后，由村中酒场中某人处听说他遗失了东西，在接下来的战斗中于十字形的毒沼中找到回村交给他，便得到第二把。③第三把藏在刑场墙外一个很明显的地形处，放下闸门便可得到。④在战场上集齐了三件神器后，可由酒场中一位古玩商人手中得到。⑤火龙之洞，火龙面前最小的熔岩湖中间，可用飞兵取得第五把圣匙。⑥集齐5把圣匙后，酒场中的神秘人物便会给你最后一把。进行完六次试炼并取得六块水晶后，便可转职成为神。在结尾的CG结束后，静等一会儿，便会进入第七章进行剿灭残存在各地的匪兵的战斗，会在战场上取得很多可笑的稀奇古怪的东西哟。

北京　いつも紧张感がたりないの　小雨

马语：你是一个永远没有紧张感的人吗？即使在憋尿数小时后，仍不能嗅到一丝厕所气味，而旁边跟着的刚认识的女孩偏偏要喝可乐时？顺便声明，这并非风马蜃景之一。

SFC　J计划　FP 3

隐藏的大剑：在第三章，进入"岛の森"中，在森林中部有一大树。树下有两块石碑，多调查几次后会发现主角说话内容改变。第二天再来调查，树下会掉下一根绳子，爬上至尽头，进入树洞，内为一地下坑道，左边有一铁门，向右边可来到一水潭边，跳下可得蓝色大剑。

隐藏道具：在博士家后屋锅炉房内，有一大立柜，对柜下把手调查，可得道具（电池等）。当主角在第四章夺得斗技场冠军后，所得的奖杯在楼上的大柜中。

河南平顶山　杨原林 杨双林

ARC/SFC　电精　FP 2

巧胜BOSS：先将BOSS引到边上，抓住它向墙上扔，此时不要松方向键即可再次接住它，用膝部磕两下后再往墙上扔，只要不松方向键就可再次接住，再磕两下，如此反复直至打倒BOSS。除第一关BOSS那样的敌人（整游戏中只有两个），所有敌人均可这样对付。

河南平顶山　杨原林 杨双林



"人间五十年"之二十二

"战国情势"连载——

织　田　家

文/一心

主君(一)

●织田信长(1534—1582)

称谓：吉法师、三郎、上总介、弹正忠、尾张守、从三位权大纳言兼右近卫大将、正三位内政大臣、正二位右大臣

居城：尾张那古野城、尾张清洲城、尾张清洲城、美浓岐阜城、近江安土城

织田信长生于天正年间第三年(1534)第三个月的名古屋城堡中，是织田信秀的第三个儿子，小时候叫做吉法师。信长的脾气不好，从小便是如此，还在吃奶的年纪，就曾经咬破乳母的乳头。在其幼年时代，他倔强的性格就十分明显。当他发怒时，时常打他保姆，并要求他的父母经常地为他换保姆。除非事事顺他，否则不会满意。

尽管人们都了解这位尾张地区的年轻君主粗鲁古怪的脾气，处处回避他。但是他还是得罪了周围的每一个人。他于腰际配了有红色剑鞘的剑，在公开场所调戏妇女，并违背了日本的基本礼俗，在公共场所边走边吃东西。他无礼的行为，为他带来了一个"尾张的大傻瓜"的绰号。但是当他开始学习军事艺术以后，信长就成为一位优秀、用功的学生。信长爱好剑术、马术、炮术、游泳，但是对于兵法，有着与众不同的见解。

信长的父亲信秀与骏河地区的今川义元及美浓地区的斋藤道三有世仇。1549年时，作为世代友好的行动，他命信长与斋藤道三的女儿归蝶结婚。起初归蝶不愿嫁给那个传说中的大傻瓜，道三让爱女在怀里揣着一把短刀，安慰说："如果真是这样的话，用这把刀当场就杀了他。"最后归蝶却没有这样做。

当信长的父亲病逝时，信长于葬礼上迟到，并穿着奇装异服。他双手抓满了香灰，无礼地撒向其父亲的墓碑。有些人说，这荒谬的行为是为了愚弄他的邻邦以减轻对他的戒心。虽然葬礼上一位僧侣曾这样描述："这才是保持国家的人"，但是他的监护人政秀却不这样认为，政秀以切腹自杀规劝信长的愚昧行为。

其父亲死后，继承了尾张的领地。他的岳父——美浓的蝮蛇，召开了一次会议，想看一下这位年轻君主的能力。如果信长真如传说中所言那样愚蠢的话，斋藤道三就打算把尾张侵吞掉。

如同他的习惯，信长以奇怪的装扮同500个带着铁炮、长枪的士兵与会。他的岳父从屋里看着信长，看到其武器露出时，警觉并自傲地说："你无法用古怪的装扮来欺骗我。"当信长走入会议厅之后，斋藤道三惊奇地发现到眼前这位年轻的领主之所以与众不同的每项特质，头发整齐，合适地穿着正式的服装。在与这位年轻的君主会晤完毕后，他喃喃自语："可惜得很，我的儿子们将必须栓紧信长大门外的马匹。"

另一个醒悟的是柴田胜家。素有"割竹柴田"之称的他，通常被认为是尾张第一的勇将。见到傻瓜信长的愚蠢言行，他与信长的生母以及另一个家老重臣林通胜密谋拥立信长的胞弟织田信行。在暗杀行动失败以后，暗地里的骚动变成了全面的武力冲突，柴田胜家举兵，并且很快地与信长发生了一次战斗。令胜家吃惊的是，他竟然输了，从此不得不对这位大傻瓜刮目相看，并且一直到死都忠于信长。

今川家族是一个著名的家族，与足利幕府将军有亲戚关系。今川义元怀着火一般的欲望，想长途跋涉前往京都，并在他的谋略下取得京都而统一全国，而横阻于其野心之路上的正是织田信长。在1560年5月的一个雨天，今川义元命令他25000人的军队开始行军通过尾张地区。义元的命令是：假如织田信长的军队阻止的话，就攻击他们。

信长真是狂傲得让人没有办法，以至于不能让他国的军队没有受到挑战就通过他的领地。当今川的军队到达了尾张时，织田信长只有不到4000人，他面临了是否接受一个要命的攻击，或是更保险地守住他的城堡的选择。他的部属连夜聚集起来开了一次作战会议，并决定守在清州城内。但是信长已经下了决心。他将展开一次奇袭。是夜，信长从床上跃起并咏唱了一首能剧(一种日本古代戏剧)的歌，这个片段，称为敦盛，在KOEI公司制作的"信长的野望"系列游戏的片头中都能看到它：

一个人五十年的生命，
在世间除了梦想与幻像之外还有什么？
有人能长生不老吗？

然后，部队出发了，并于天亮之后赶上了敌人。今川的军队正沿着桶狭间狭长的谷地散开，并卸下了装备。经过长途跋涉，今川的部队又累又饥又渴。

当信长的部队接近了营地后的小山丘时，突然下起了一场大雨，这场雨掩盖了织田信长部队移动的痕迹。所以当雨停止后，信长一声令下"进攻！"他的士兵随即冲进了斜坡，攻陷了尚未准备妥当并完全于混乱中今川的营地。

在接下来的战斗中，信长的一名兵士冲进了今川的指挥部，用矛掷向了首领。今川于矛射中他之前，以刀砍断了矛柄，但是在他能离开之前，另一名信长的兵士冲了进来并砍下了他的头。在没有领袖的情况下，今川的部队撤退了，这次排山倒海的攻击，很快地结束了今川的家族。

信长将他的胜利归功于运气、用兵的智慧、及最重要的"进攻"。这次的胜利奠定了织田信长成为伟大霸主事业的开始。

同时，被今川家族当为人质的德川家康，从今川义元的死中得到教训，并逃回冈崎，从此开始经营德川家族的势力。



◀奇袭义元后，掌握了天下的信长之像。(清洲城迹)

责编/北尤

躯壳中的灵魂

—『攻壳机动队』完全解析

文/X.Y.M

五、六年前从书市上买回注有鸟山明"原著"的《攻壳机动队》。漫画到现在可亲自操纵斑蛇螺满墙乱爬的PS版游戏，原来认识"攻壳"也有这么多年了。无论是美丽、性感的女孩，还是严谨的故事剧情，都无数次令笔者感叹。那么，若有同感的诸位，借助三栖人的机会，让我们再次重访"攻壳"的世界看看它的各个发展阶段。 —X.Y.M

漫画篇



▲这就是单行本的封面哦。

所謂生化人即是將身體的一部分、或是全部，以人工器官來代替的改造人類。
在右圖的場合，垂掛於中央的是機械化9成以上的生化人，她本來的肉體只剩腦與脊髓，而且如圖中已放入外殼中，因此光從外表上很難看出是機械人還是生化人。
至於內分泌系統、淋巴腺系統、脾臟、肝臟及骨髓等是如何人工器官化的，因仍有未了解的組織，是否能實現像這樣幾乎完全機械化的生化人，在根本上是有疑問的，不過現在有非常多的器官已有可替代的人工器官。（在這之後尚有更深入的分野…）我向有興趣的人推薦（是已出版有點久了）月刊工業新聞社所出版的「バイオマテリアル一人工臟器への アプローチ一」（生化材料一人工器官入門一），作者是筏義人博士。（一本要3914圓，不過我想會比買2片奇怪的CD來得有趣）

▶《攻壳》的栏外注解，单独看的话也很有意思。

STAFF：●士郎正宗（SHIROW MASAMUNE）为该漫画的原著者。61年11月23日生，人马座、A型血，毕业于大阪艺术大学美术部油画科，由同人志时期的"黑魔术M—66"、"BLACK MAGIC"开始从业于漫画。85年2月发表的单行本"苹果核战"（APPLE SEED）为处女作。此外还著有"特搜战车队DOMINION"、"仙术超攻壳ORION"等。注意不要象书店的傻店主一样把他念成土郎正宗。

最初的连载是刊登于讲谈社的漫画月刊"YOUNG MAGAZINE"海贼版之中的，在89年到90年间，每三个月一次。最后共十二篇完成了第一部、第二部分的正式连载，好象至今未有开始（对不起，因资料有限，用了"好象"这样含糊的词）。

第一部分的单行本于91年10月5日第一次印刷发行，售价为一千日元。这个价位在同期的漫画单行本中可谓甚高。但就这本共346页，装订精美，画面高度密集几点而言，了解日本漫画单行本价位的人，一定都可明白这个价格是多么的低廉了。更何况还有64页精心炮制彩页，起到了极好的收效。

"攻壳"作为一部SF作品，理所当然地充斥了各类高科技术语与专业用语，这对于SF迷而言，的确是难得的收获。但了解士郎正宗作品的人一定对其大量出现的栏外补充深有感触，其数量之多、项目之长，在所有同类漫画中也是少见。若同时阅读，往往会招至混乱且打断作品的进度。而这些注解在体现了士郎先生对电子、生化科技的执着之外，亦给海外版本的翻译工作带来了相当大的困难，何况一些胡乱翻译排版的劣制品，简直比原版书都更难以看懂。

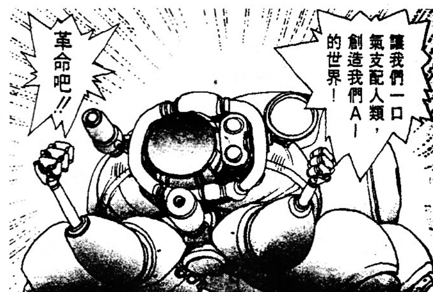
故事的进度基本依照公安九课的行动为主线，构造上属于电视剧型。实质上，却比电影型的"苹果核战"整体上编排地更好。特别是人形使（也有译作"木偶操纵"或"傀儡师"）这个隐含



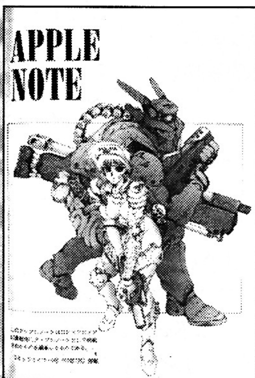
▲《仙术超攻壳ORION》。ORION，是猎户座之意，与此同名的还有国内的一种巧克力派……



▲FUCHICOMA抢走了"DOMINION"中安娜的物品，而安娜的壳品中竟然有士郎正宗的原稿。



▲FUCHICOMA（斑陀螺），《攻壳》中极为人气的角色（机械）。





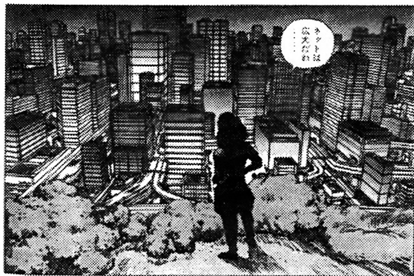
◀《苹果核战》总集编中的插画人物造型，比单行本①已有明较差别。

◀士郎正宗的漫画作品《特搜战车队DOMINION》，DOMINLN应是天使的名称，用于此的含义是……

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

着的角色，就象FF Ⅶ中的萨菲罗斯一样，将各个剧情都有序地连到了一块，然后在剧末制造一个升华……

写到这儿笔者也不知该再写些什么好了，总之，还未看过“攻壳”漫画版的，最好有机会还是看一下，看懂之后一定会感到有所收获的(虽然想看明白比较费力……)。



◀《攻壳机动队》漫画单行本最后页最后一格，面对庞大的网络，草雉的感叹。

动画篇

STAFF：
●脚本　伊藤和典
●演出　西久保利彦
●角色设定　冲浦启之
●作画监督　黄濑和哉、冲浦启之●机械设定　河森正治、竹内敦志●铳器设定　矶光雄●监督　押井守

2029年——企业的网络遍布全球，电子与光来回奔驰，但国家与民族还未因情报而消失的近未来——

这是“攻壳”的漫画与动画版共同使用的开场白……

面对那样的时代景色，究竟可以找到些什么呢……真想看一下”，这是“攻壳”剧场版的监督押井守先生所发表的感想。可惜在去年的中日导演研讨会上，未能听到更详尽的解说，(似乎就象笔者预料到一些业界人士在观摩“攻壳”剧场版时会睡着一样，他并不认为有足够的理由参加这样的研讨会)。抱着这样的理想，他将“攻壳”的剧场版动画，承送到了众人面前。

“攻壳”的剧场版究竟成功与否，且先不提。首先还是来了解押井守是如何来表现他想象中的“攻壳”的世界的。

既然是近未来的科幻主题，最流行的三维动画技术是非采用不可了，未来的情报网络、穿梭于信息海洋中的视觉效果　2902型热光学迷彩等等等等，都以电脑三维动画与特技来表现。“攻壳”剧场版在这些方面的投入与含量，与“MACROSS PLUS”、“机动警察PATLABOR”共同成为该年度运用CG技术最多的三部影片(机动警察PATLABOR同样是押守井监督的作品)。

美术方面，要设定一个被情报的海洋所埋没的未来都市，虽然“攻壳”的舞台是未来的日本，但押井还选择了香港，作为背景设定的蓝本，来创造他心目中的“被信息污染”的都市，为此，他带着摄影组亲赴香港采集了各类背景的资料，可能某些香港的观众在看片时对背景会有似曾相识的印象吧。

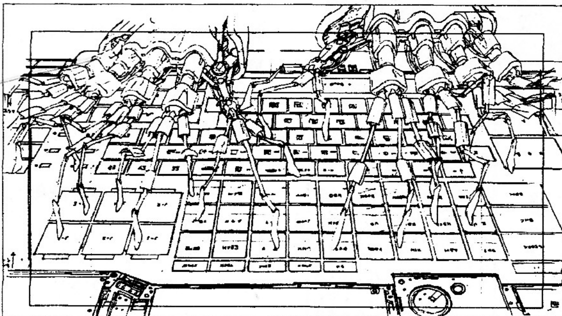
脚本方面所做的改动，剧场版的内容，主要是围绕人形使所展开，此外，还将漫画版第九篇与公安六课对抗穿插入主线，女主人公草雉素子的最终敌人，将是六课的战车，而草雉与人形使灵魂(GHOST)融合，得以保留。新设定的项目，还更改了草雉的性格，剧中她因为自己所持有的义体而怀疑自我的存在，并不断渴求解答，这也成为她最后与人形使融合的一个原因。所以，素子的情绪比漫画中要低沉得多，为此，押井守亦认为漫画版素子的造型过于“活泼”，而再由冲浦启之重新作了设定，草雉的新形像的确与剧场版的剧情更合体了。不过这样的设定同样也放弃了一些东西。最后的一项设定，是令多数“攻壳”迷所不满的，那便是取消了九课的战术兵器——FUCHIKOMA(叫作“斑陀螺”或“攻壳车”也



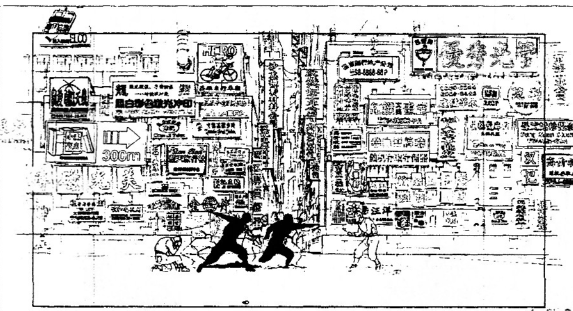
▲受到素子攻击粉身碎骨的外交官，子弹并非常规弹头，而是类似达姆弹或低速劣化弹头。



▲被六课的狙击手的红外照准的草雉，巴特想用手臂来为她抵挡。



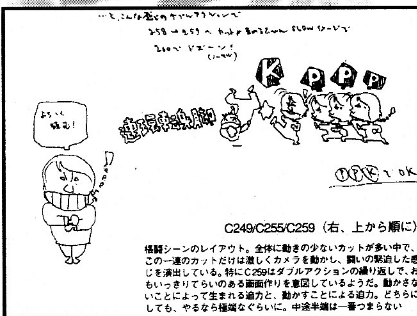
▲九课操作员的手指，未来的东西，真是可怕。



▲剧场版镜号C248的设计稿，覆天盖地的招牌，是香港特有的景观。

可)这个人气的角色设定(实际应该是机械设定,但它的确也有性格),或者押井监督认为那个"世界"中,从理念上考虑,不应有那样的东西吧。

《攻壳机动队》剧场版,最后作为95年一部大作影片,于11月18日在美、英同时上映。押井守在日本动画界是以表现低沉压抑气氛而著名的监督,经过他监督的作品,总会与原作有一定距离,而形成自己独特的世界观(不知那些原作者是否会有不满)。所以,将原先对"攻壳"漫画版的印象抛在一边再去观赏"攻壳"剧场版的话,便可以说它是一部不错的影片了。



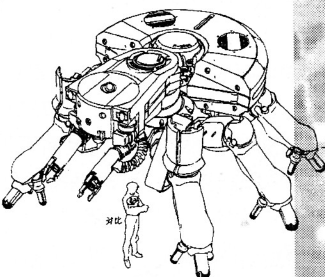
◀创作草雉与人形使的傀儡格斗画面时,看左图监督告诉原画,此镜头需要去玩一下GAME(剧中草雉的动作是PPK)。

金　潤淑　　金　順娥　　金　文姫
萩森啓子　　渡辺恵子　　平出幸代

色彩設定　遊佐久美子
色指定　佐藤秀一　片山由美子
仕上検査　水田信子　山下弥生
仕上　手塚プロダクション
北京写楽美術芸術品
シマ・スタジオ

楠本みゆき　三関江美　佐々木正子
小林めぐみ　菅　美幸　長田美弥子
早川恵美　飯島理恵　村口冬仁
田村智美　高谷知恵　石橋恵美
日下部真樹子　新倉美佐子　鈴木仁子

▲《攻壳》剧场版的STAFF,这种情形以后若有机会再告诉大家(黑框中为北京写乐公司)。



▼六课的战车守在水没博物馆,意图阴止草雉等回人形使的义体。

游戏篇

STAFF:

●企画:大平　俊充

●监督、脚本:北久保弘之

●作画、监督:川元利浩

被敌人逼到了墙角,眼看就要撞上了,但却未有碰撞的声音。一阵目眩之后,敌我的相对位置都起了一定变化。在0.5秒的惊讶之后,斑陀螺行动方式的优异之处开始体现出来了。上楼不走楼梯,天花板上比较安全,这些,的确是这种大蜘蛛的作风。让玩者完全体会到驾驶斑陀螺作战时的感受,可算是PS版《攻壳机动队》最大的功劳吧。

整个游戏虽然只有十二关,但如果不善于使用FUCHICOMA的高速移动,以及无处不至的行动力的话,如拆除爆弹、高层建筑突破等任务,都会变得万分束手无策。敌人虽然都是游戏的原创角色,但也会有持光学迷彩的对手,追击的时候,也颇费周折。

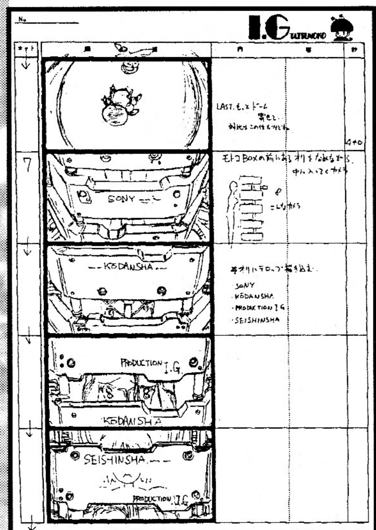
比较值得一提的是游戏中的动画片段,制作得相当到位,士郎正宗亦承认"比想象得更好"的效果。担任设计工作的北久保弘之,是日本动画界比较年青的实力型监督。在更早的一些时候,士郎正宗的漫画作品《黑魔术M—66》就是北久保进行动画化的,"老人Z"、"JOJO的奇妙冒险"、"GOLDEN BOY"等动画亦是他的代表作画。作画方面是由长期以来一直从事"GUNDAM"系列制作的川元利浩,由他负责造型设计的"0083"以及"08MS小队"都可算是"GUNDAM"系列中的姣姣者。用于制作动画的平台(软件)是最新从英国引进的,这种由电脑为制作平台所描绘出的画面效果,可使二维动画与三维背景更加完美的融合。以往二维与三维动画同画面总很别扭的问题慢慢地得到了解决。而前几日才玩的"异度装甲"的片头动画,似乎是在相同的平台上制作的。



北久保弘之



川元利浩



◀PS版《攻壳》片头动画中素子BOX上刻有①SONY②KODANSHA(讲谈社)③PRODUCTION I.G(动画制作公司)④SEISHINSHA(新声社?)

实际写了那么多的好话,无非是因为又看到了美丽的素子与可爱的FUCHICOMA,弥补了剧场版留下的遗憾,这一点,是否有玩友与笔者有同感呢?



▼游戏版中的草雉

▲持有光学迷彩的全义体生化人MISSION5登场。

(编者按:暂伏许久、终于复出、万众雀跃、奔走相告……《三栖人》栏目在沉默了一年有余后终于又启动了!我这个外行就不多说了,总之今后这位XYM会不定期向大家展示动画、漫画、游戏这片他栖息的三片美丽家园上的旖旎景色,来让我们去VIEW吧!——SHADOW PHOENIX)

●《格斗天书 · 3D 版》终于如期于 3 月 5 日发售。从我们收集到的信息看，反映并不是很好，有些读者在电话中直言“很失望”。失望的原因我想一是期望值很高，总是以《’96 格斗天书》为标的，希望 3D 版能更上一层楼，结果如“春节晚会”，只能凑合着看。另一个客观原因是《3D 版》是杂志社从海外购买版权的，内容上不能随便改动。感觉上就不象《’96 格斗天书》那么丰富多彩，可读性强。另外我们考虑，许多 3D 版游戏攻略技巧，故事情节等都在杂志和《’96 天书》上介绍过，再重复刊载有骗钱之嫌，故只印出每部游戏的出招，做为资料和实战之用。做成大 32 开本也是出于收藏及使用方便的考虑。有些出招没有翻译是因为意义不大，只记住按键程序即可以了。3D 版出招等都经过反复校对，错漏不多，有一定的实用价值。本书印量不大，喜欢 3D 游戏的读者应及时收藏。

●“中国游戏榜”开办的消息自 3 月号公布后，读者参加踊跃，逼得小编们星期天加班计票。读者对中国自己的游戏榜的关心、支持，杂志社全体人员致衷心的感谢。办好“中国游戏榜”是杂志社今年一项重大举措，对推动中国的游戏业发展影响很大，希望大家提出建议、批评。

●为鼓励大家踊跃参加排行榜投票，每月挑选 50 位幸运读者给予每人不低于 40 元物品的奖励。而且每月的奖品都不一样。杂志将在今年第 7 期公布年末的大奖奖品，可以说奖品空前丰厚，每位参加投票的读者都有二次中奖的机会。请大家留意 7 月份杂志的奖品公布。

●从“中国游戏榜”的来信看，GB 的玩家占相当的比重。从日本的情况看，GB 在 97 年仍旧显示其崛强的生命力。管你什么 32 位、64 位，还是几十万色、几千万色，我自黑白不动。在 97 年日本游戏销售榜前 20 位中硬是从 PS 的铁壁合围中挤出三席(前 20 位中 PS 占 16 席。SS 仅一席免于全军覆没)，而且“口袋妖怪”以 365 万盘的骄人战绩居于游戏销量榜首(“太空战士 Ⅶ”位居第二)。一个简单的黑白掌机居然有如此表现，个中原因可能就如任天堂老板山内讲的“游戏本质就是有趣”。许多次世代游戏声光化电一应俱全，就是忘了“有趣”这一条。鉴于此，杂志社决定出版中国首部“GB 游戏特辑”，收录 GB 性能解析和近 600 部 GB 游戏及秘技奉献给 GB 玩家，出版时间大约 5 月下旬。

●翻过杂志第 80 页的读者可能惊异地发现关于“都市流行 COOL”的广告。几年来杂志社在编辑电玩杂志的同时注意到都市流行文化的兴起。象流行歌曲受到青少年的喜爱一样，流行服饰尤其是比较前卫的流行服饰越来越 COOL(酷)，这种流行服饰包括运动鞋、服装(如牛仔裤、休闲装等)、饰品、背包等已成为都市流行文化一道亮丽的风景线。而我们的服装书刊基本上都是成人时装，化妆品，比较前卫符合青少年审美特点的流行服饰如果有也只是偶尔露峥嵘。所以我们从海外引进“都市流行”的版权，将国外最新的流行服饰介绍给大家。对象是 13—30 岁的青少年，如果大家喜欢，我们将进一步的开掘。《都市流行—COOL》预计将于五月上旬出版。

闯关族的家



STAGE 1：心太偏，从一而终是美德，那是在感情方面的事。我知道众编对带领你们进入这片 Game World 的 Nintendo、SEGA 是情有二锺。我当然无权干涉个人喜好，可是各位身为目前大陆游戏杂志中的 God Father，面对国内(oversea?)数以百万计的玩家，在杂志的安排、编辑上应尽可能抛却个人好恶，力求理性客观的为玩家服务。何出此言？如果有 Spone Time 的话，请某编将’97 年贵刊对 PS、SS 硬软件介绍的篇幅、重量、质量、着色度、喷墨度等做以小计，不难发现：PS 是后妈的孩子(尽管刺耳，但我以为中肯)。先抛开两大机种技术及业绩上的问题不谈，首先明确 PS 及 SS 是当前两大热门机种，记住是两种。可惜《电软》在相当长的时间里对 SS 浅吟低唱着“我的眼里只有你”。不是吗？以最引人注意的彩页为例，SS 上至少还称不上经典的《七风岛物语》、《公主的冠冕》等在短短一年中已梅开二度，同时间段的 PS 扛鼎之作《最终幻想 Ⅶ》、《生化危机系列》却犹抱琵琶半遮面，而《FRONT MISSION2》也只是封底上惊鸿一瞥而已。难道众编对 SQUARE 有敌意吗?难道贵刊对 NAMCO 有成见吗？难道非要 SONY 公司友情馈赠列位一台 PS 才可能改变吗？

MISSION 2：优秀栏目出现“疲软”。我以前一向比较喜欢 GAME BAR 这个栏目，简洁、洗练，打分客观。但同样存在着 PS、SS 数量上的差别。但自去年年末开始，不知是真的软件的可玩性提高，还是众编口味下降，反正评份一再突破“新高”。贵刊 97.8 期 10 个评分中 1 个 9 分以上，1 个 8～9 分的，8 个 7～8 分的。第 9 期基本维持了这个势态。第 10 期像《骨头先生》如此优秀的游戏当时也不过是 8.937 分，到了第 11 期，首先《VR 射手 2》创下 9.33 分新高，并还有 2 个 9 分以上的高分。岁末一期，“浮云赛车”达到了巅峰。竟然除难度外，其余均为满分。笔者孤陋寡闻，近日正闭门造车，无缘得

见，但总以为这个打分还是值得商榷。是真得称得上 PERFECT 还是一时冲动之举？最近一期大概正逢过大年之际，整体打分上“变本加厉”，十个评分，6 个 8 分段，4 个 9 分段，众位如此慷慨如同发压岁钱一般。就算该评分不是众编之作，做为编辑，对太过离谱的评价有必要也有责任加以“修正”，否则只会失去它应有的作用和意义。

FINAL BOSS：彩页编排令人失望。贵刊现有彩页绝对数量不算少，可是质量如何呢？先看一则数据（我粗略统计，难免有庇漏之处）：

以贵刊 97.8～12 期为例，除去封底、面，大概以游戏为主的彩页有 96 页（不包括“大墙色廊”，包括“乱舞势力系列”）；以《侍魂》为主的彩页有 22 页；《KOF》系列是 10 页；《SF》系列是 13 页。这三大格斗热门将近占去了彩页的半壁江山。换句话说，像如过江之鲫的 RPG、SLG、RAC、STG 等等等全都败在了这些“格斗达人”手下。因为它们没有所谓《××天书》、《××天书·3D 版》，就算是同门师兄弟，在下以为 3D 格斗已成为主流，而贵刊仍强调二维世界，不把《VR Ⅱ》、《TEEKEN 2、3》、《Sorl edge》等等这些王牌放在眼中，是何道理？！仅仅一个信息渠道能搪塞的吗？退一万步说，我明白格斗游戏画面吸引人，火爆刺激，但它只是游戏的一部分，不能因为商业短期利益而盲目炒作。这里想起古龙大侠一句话，不知天高地厚的鄙人赠予诸位：“血和暴力虽然永远有它的吸引力，但是太多的血和暴力，就会令人反胃了。”我们不仅需要奥托·冯·俾斯麦这样的“铁血宰相”，同时也向往和崇拜滕崎诗织和阿尔伯特·爱因斯坦。啰啰嗦嗦写下以上这段文字，主旨只有一条：多元



化，无论是彩页还是文字。

兰州　KEN ANGELO

（无类按：又是一封不署名的批评信，其实内容很中肯，字也写的挺漂亮，可为什么不署名呢？对我们不信任？无类心中总有一种隐痛。连个表示感谢的纪念品都无处可寄，太可惜了。这不是“引蛇出洞”，因为我们手里没有棒子，只有游戏手柄。）

一、贵刊的《游戏新闻眼》里的新闻好像不新。就拿 97 年 7 月里的第一个新闻来说，5 月 27 日的事 7 月份写出来，是因为什么原因呢？是因为撰稿要时间还是出于别的问题呢？

二、贵刊的《游戏新闻眼》里有些英文是什么意思呢？比如“SCOOP”、“HARDWARE”、“EVENT”等。

三、贵刊里文篇的英文出现得太频繁了，能否把这些英文全部都翻译成中文。这样能为我们这些半英文盲带来福音。

四、贵刊有些文章竖排，并且从右向左排，有点不习惯，也不符合规范。

五、能否把魔法师写的《游戏制作入门》编成一本书，或卖或送。另外贵刊能否出一张能在电脑上看的 CD—ROM，把贵刊的内容（从试刊开始）全部写在上面。　广西宜州　杨文佳

（无类按：一、消息反馈较慢，有出版周期问题，也有渠道不太畅通问题，今后会想办法使新闻更快捷、准确。

二、SCOOP（简写 S）：新闻特报；HARD WARE（简写 H）：硬件，主要介绍游戏硬件；SOFTWARE（简写 S）：软件，介绍游戏制作及发售消息；EVENT（简写 E）：事件。TOPICS & ETC（简写 T）：谈论及其他；ACCESSORY（简写 A）：外设配件。接受你的建议，逐步会向中文题头过渡，使读者能更一目了然。文章中出现一些英文原文，原因较多。希望你能借机学“英文”，有百利而无一害吧。）

电玩迷语录



●在玩“街霸 ZERO 2”时，一定要肯定自己的“自制力”，以避免旁人对你产生“有病”的想法——玩这个游戏后，没人会预料到你下一次的声音或动作。　沈阳　夏铭斐

●武汉大学梅园三舍的田然（18 岁）说他的身份证预定今夏“发售”。

●如我家的组合柜同“生化危机 2”中的异空间相连的箱子一样的话，那么出外旅游就会……　郑州　张元凯

●性别与龙哥同类，职业书生，玩“山脊赛车 2”是“欲罢不能，通关无能”。　杭州　朱敏江

●对“KOF”系列的一句话：MY HEART WILL GO ON.（FORM TITANIC）　武汉测绘科技大学　尹赞

●对“妖怪口袋”一句真话：两个妖怪不可能挑遍天下。　上海　江斌

●对“第二次超级机器人大战 G”的感觉：是未来人类生活的体验版。　上海　只有 15 岁“当然没有”身份证的　陈挺

●“BIO HAZARD 2”不仅仅是“生化”危机，更是 SLG、RPG 的危机。　上海　性别为“TOMCAT”、玩龄为 1/10 世纪的　周晓鹏

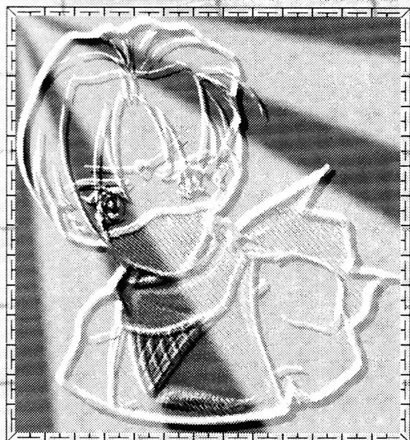
●玩“'95 格斗之王”时，当你刚找到格斗的感觉时，这局已经结束了。　辽宁辽阳　徐洋

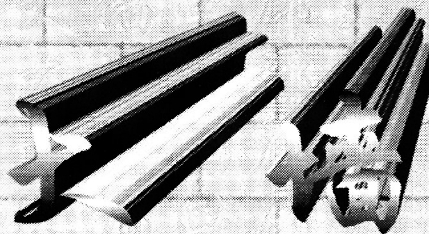
●因为脑子里光想着玩，所以没时间对任何游戏有评语。　四川遂宁　王煜

●“天诛”中的忍者就是小偷＋小人（背后捅刀子）。　浙江广电高专　苏剑峰

●要用“口袋战士”打遍天下的“大头”。　安徽滁州　夏睿

●为了“‘生化危机 2’中的最终武器而来不及上厕所”。　黑龙江 大庆 性别为“男、男、男”的张希哲





第36期

最近好像发生了许多事情：编辑部中购置奔腾Ⅱ代；风马与我舍弃多年来陪伴我们的“×86”主机，取而代之“咪咪×”的奔腾×××NEW主机；风马一日打开自己机箱，大呼一声“哇，我的闪卡哪里去了？”孰不知这“闪”卡是他脑中的“显卡”，也许是草料过多或过少，吃撑了或饿晕了说胡话罢了；近日编辑部中一“大姐”级人物忽传谣言说煮了本人做骨头汤可像吃唐僧肉般长生不老，欲煮余之，遂以“白骨夫人”称之；另有同事一名传来新婚佳讯，在此祝其与其的他永远幸福，浪漫今生；“惊蛰”那日，天气突然热得象是SUMMER，《格斗天书3D版》也是那日破土惊蛰的，能否象天气一样“酷”呢？

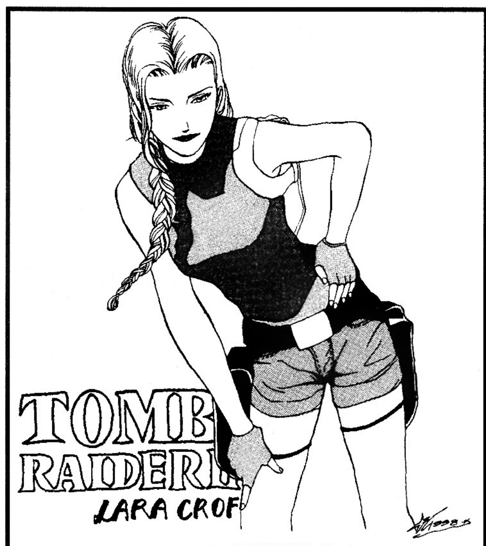
也许春天到了，新的一切均在复苏，暖暖阳光下大地一片生机，勃勃迸发出动人活力，就是这样，一个柳绿花红、一个春江水暖、一个亮丽照人的季节悄悄“降临”了，谁能错过这乍泄的春光，谁能让这明媚春色从眼前溜走，记住，该出屋（手）时就出屋（手）哦……

关于画廊接力行动“还我河山”，欢迎大家踊跃出击，3月号赵佳朋友的《格斗之未》并非是一个固定的开场，有兴趣的朋友可续之或再创新河，了解否？本人的铁皮“圣柜”中的“廊上囤兵”已到了需要“计划生育”的地步了，原因自然就是众多朋友的大力支持，纷纷搬“兵”入廊，加之近来“兵马”级别很高，故许多“兵马”在“圣柜”中安营扎寨，因廊上面积有限（上期多了些内容就引起有些朋友的“抗议”），所以只好慢慢排兵布阵，致使许多朋友的“兵马”暂时无法很快地逐鹿“廊原”。Please Wait……

SPICE GIRL有“GIRL POWER”，我有“廊POWER”，关于这个“廊POWER”吗，说来话长（喂喂，别臭拽卖关子啦，快快道来！）。总是从自己喜爱的音像杂志（如《影×××》）看到星级评分，于是计上心头，从本期起开设“廊POWER指标”，以“★”代表，星数越高表示POWER越高，“5★”：登峰必杀作（不看后悔）；“4★”：榜眼光芒作（必须一看）；“3★”：廊前得胜作（值得一看）；“2★”：仍需努力作（不看也罢）；“1★”：失魂落魄作（败笔）。当然后两者大概不会“大举入侵”，但有时会刊载一些，旨在鼓舞士气，有言道“革命仍未成功，同志尚需努力”，所以……（每月介绍的青年漫画家不在评星之列）也许在评星时有不太客观的地方，请原谅我这个半面盲吧……

大家都会乖吧……

——廊主（四月铁血春光版）SHADOW PHOENIX



▲《盗墓者之雷娜》　北京　陈曦

陈曦 北京人氏，从未玩过TV GAME（真的！）去年买了电脑，开始迷恋诸如《帝国时代》等PC即时战略游戏。（S·P语：好好，有发展前途！）
主要作品：94年《包子》；95年《冬雪》；96年《溪明拳》、《刺襄》；97年《化蝶》；96、97两度参加亚洲漫画原画展。

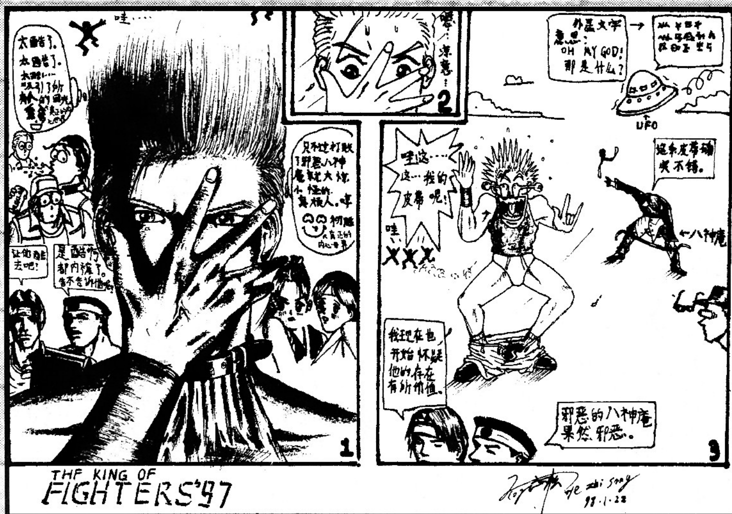
▲咩咩羊，不怕我吃了你吗？你说的COOL BOY八神是因为变成此等Q版才黯然神伤，泪如泉涌的，那么草雉的龙珠版本又是谁呢，难道是贝吉塔？（『廊POWER』：★★）



▲《八神庵之小悟空版》　南京溧水　吴涛

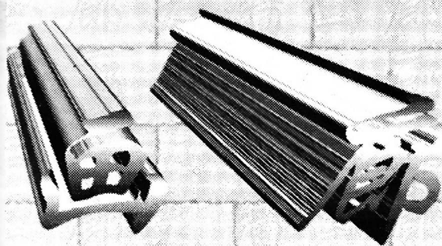
有近10人的皮带被其所『窥视』哦。（『廊POWER』：★★★）

▲还记得一看见此画，我忍不住叫来同事，一起为你的这份异色幽默所『感动』，不过画技仍需UP。如果八神总是对腿上的皮带喜新厌旧的话，恐怕起码还



▲《97格斗之王》　武汉　何志松

PROMISE ME THAT YOU'LL NEVER GIVE UP……



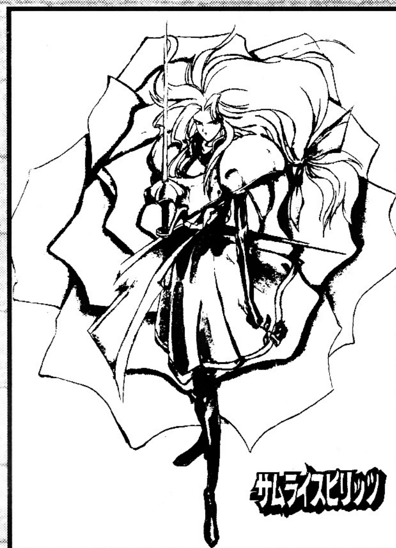
凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)；在“还我河山”活动中获准刊登者获赠三期杂志各三册。

题图绘画/郑州 朱卫强



▲《KOF'98 想像图》 广西浦水 蒋志锋

◀无论从真吾的火机杀招，还是哈迪兰凭吊他的部下以及望月双角召唤出的霸王丸及幻十郎的僵尸版怨灵战士和其他都充分证明你无穷的想像力，顺便问一句，'FINALBOSS'是谁呢？（『廊 POWER』:★★★）



▲《夏洛特》 广东东莞 红红(女)

▲只有临摹嫌疑，但你轻松逃过噩运而顺利“上廊”是因为确属佳作，许多临摹作品可以纵身廊上都是因为它们做到了形神兼备，甚至比“原稿”更将人物的精髓表露出来。但愿你的人生象她背后那朵盛开的玫瑰一般永不凋谢，灿烂下去……

（『廊 POWER』:★★★★）



◀《街霸 II 一春丽》海南海口 温碧泉

◀说，与港星温碧霞有何关系，坦白从宽……这清爽的春丽很卡通啊，不过仍难逃有50%的抄袭之嫌，即使是抄袭的话，笔法也掌握得不错，今后请响应画廊创新的宗旨。

（『廊 POWER』:★★★）

▼刀锋的耀目寒光及沾上的腥腥血迹都为本已很 COOL 的牙神增添了一份血般杀气，据 PERFECT 讲牙神的这半边脸有些象挨了一刀柄般呈平板状，仔细一看比起身上的肌肉确显生硬之态。

（『廊 POWER』:★★★）

▼《剑血寒光幻十郎》 湖北京山 王超



『春光』赏



◀《桔右京》 武汉武昌 陈凯

▶飘逸潇洒的桔右京被你描绘得果然很令他的崇拜者们倾心，空中翩翩落下的片片樱花瓣更为小桔子衬托出一种浪漫的味道，总感觉他是在耍酷装情圣，很象《行运一条龙》中的周星驰出场情景。(P.S: GIVE YOU A GIFT一赏)

（『廊 POWER』:★★★★）

NO MATTER HOW HOPELESS! — TO ALL FRIENDS.

龙哥热线

●哈尔滨市一位姓梁的读者是个街机迷，他建议杂志能多增加些对各种游戏机性能及周边的介绍，“因为有很多像我一样的游戏迷并没有自己的游戏机，可不知道应该买哪一种”。

的确，在我国拥有数目极为庞大的街机队伍，少说也得超过次世代玩家数一二百倍。这是正常现象。无论家用机进化到什么地步，街机总还是要比它先进得多；家里面气氛也不大对头，因为没有人欣赏你的技艺；街机是摇杆和RGB高解像，那是不折不扣的“荣耀感”代名词。关于家用机性能的汇总工作本刊已进行过多次，效果可能不佳，因为玩家认为游戏才是重要的。那么，问题的关键就变成了大家爱玩何种类型的游戏。玩家分派带来的好处是促近了对游戏的深入了解和探讨。据观察，SFC派目前已转移到PS方面来，PS地位尤在当初SFC之上；街机和MD一派大部分转到了土星，亲世嘉的玩家在我国比重也不低；掌机因为可以解闷儿，捧场者奇多。可见，性能不是最主要的，兴趣是最主要的。怕就怕“不知该买哪一种”！请回到街机厅去并注意阅读本刊吧。

●请问你们炒作的土星大作“格兰蒂亚”在日本的销量咋样？另外，卡普空不是成立了一个子公司“FLAGSHIP”吗，最近有何作动？PS独占的好作品“生2”会给3D不足的SS移植吗？

谢谢！从株式会社GAME ARTS开发部长宫路武接受“土星迷”专刊记者采访某游戏情报时露出的满面笑容来看，“格”似乎应销的不错呀！咳咳…告诉你啊，有消息说“格”在日本约有70万的总销量……不错吧？大概不会赔呀！（E0推定约28万，实卖60万（！？）。GRANDIA推定43万，实卖……）

关于天尊，不知道耶！很久没和他们胖社长饭后喝茶聊天了，你知道，龙哥最近很忙，世界发生了那么多事，他都顾不得……有机会见了冈本吉起部长，吃过饭再替你问吧！

不错，CAPCOM的作品都有着品质保证的。土星有这么好的福气移植吗？“生1”既给了SS，卡普空和世嘉的关系大家也都清楚……应该不用龙哥批准2也得移植，没准还要对应4兆卡呢。也好，如果是“照搬”PS版2的话，一来可以看看SS的3D不足到啥地步，二来可以看看这扩张4MB足到啥地步。龙哥请你放心哟，如果卡普空大老远跑到电软来调示意见，他绝对不会摇头！

●我的土星读盘不太正常，修理时被加大光头的激光读取功率，然后玩游戏时每半小时主机就得休息一次，否则就不出图像，你们说咋办？（很多读者来信询问）

对于世嘉主机的光驱部分，玩家大可不用持“言必JVC兰光头”的态度。该坏的话，JVC也得坏，关键是使用时要小心为上，这不，玩盗版的“好处”就显露出来了吧？相信这时的玩家会很着急，小天天有一个主意，极简单，财去人安乐嘛，买一个新光头换上去（价格并不高）。大概只有这个方案才最可靠。土星主机的光驱相比较之下还是很“皮实”的，也别太拿它当回事了。

●天津市“ROCK MAN”ZR001认为动用土星解码器看“GUNGRIFFON”动画与不用时没啥区别，特来信询问。

少量土星游戏为了提升动画质素而专门动用MPEG。此类版本与通常TRUEMOTION格式的区别是：①全屏，无压缩。②变15FPS为30FPS。（“MR.BONES”是极出色的，小天天打的自然是美版。现在与游戏相关的OVA几乎所有专卖店都有售。）

●有读者问最近传出史克威尔将要替SEGA发游戏的真假？

不就是个游戏公司嘛！而且听说她还要重回任天堂的怀抱呢！也真难怪有一部分玩家不能安心于游戏，反倒对“史克威尔等”大感兴趣，可游戏这东西对玩家而言是自私的。如果想成为一名迷氏者，非有长期的感情投资免谈为上！有观点认为史氏加入世嘉后，SS的后继机就不尽心制作游戏了，并希望史氏还是别加入世嘉的好，就让她在PS中，使SS有个追寻的目标。这对少数SS玩家而言可能有点那个……至于“史氏加入某某”的真实性？我们认为“自有定数”，史克威尔神通再大，也不能代表业界全体。百花齐放，才会使游戏业更繁荣，玩家也才能更加受益。

●什么是WINDOWS CE?

微软公司的作业系统“WINDOWS CE”以下简称CE，全名应为“WINDOWS FOR CONSUMER ELECTRONICS”。该系统除了具有和当今个人电脑上最广为使用的操作界面“WIN95”互换的能力外，也将被广泛地运用在各种消费类电子产品上。换言之，使用了这种作业系统的家电制品，将可以使用、执行PC用软体或是进行资料的互换以及网络应用等……

由于MICRO SOFT希望这套系统被广泛使用，因此对于SEGA所开发的高性能新型家用主机，将采用CE一事，应该会抱着乐观其成的态度吧！面对着各媒体对此所作的种种猜测，“SEGA被吃掉啦”！都快进入二十一世纪了，这样说法不免有些“多怪”。无疑SEGA新型家用机将采用最新版本的CE，目前言之尚还太早。

●①国内一些VCD可玩游戏，怎么回事？②“热斗”格斗王和斩红郎为何只给GB却不给FC，都是8位机啊？③仙剑奇侠为何不出续作，她在国内很有名啊？④“龙哥热线”是办还是不办，下期有吗？（接不到答复会急死的陕西省平利县忠实（心）读者）

①可以，但玩游戏时需要做的准备工作较游戏机要麻烦些，据说某些型号还得到SEGA承认。②掌机的玩家对移植作并无移植度要求。况且日本FC停产，GB今天却比土星销得还多。③要条件成熟才会出续作。“仙剑”立即要推出土星版。④会办下去，希望玩家来信支持。另外，因龙哥也不是神仙，今后某些纯游戏问题也可能会发榜请知者代答于本刊，请广大读者发扬闯关族的博爱。好了，今后有难题就别太苦恼啦，写信来龙哥会替你想办法的！

●我想买一台索尼游戏机，但我发现主机都有类似型号的数字，PS：1001、7000、5501、5502，这些型号是什么意思？价格上是否也有不同？（河北秦皇岛 刘炀 等等很多读者询问）

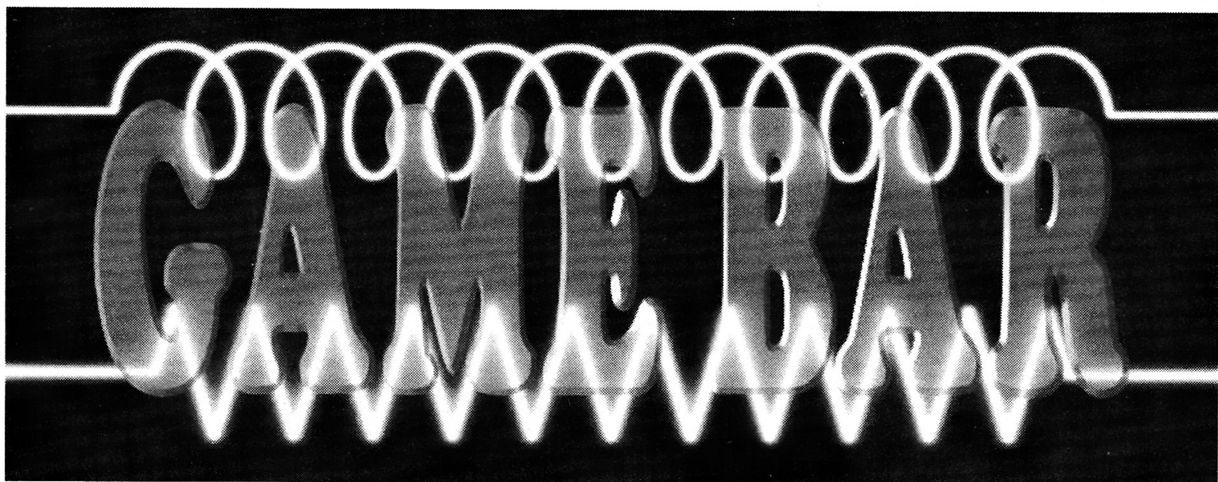
那确是美、日、欧、亚等全球不同地区所销售的PS主机之型号，还有其他的型号呢！我们可从上面看出该型主机问世的先后。它们是主板不同性能相同。另在某些外设、功能上存在少许差异，如手柄、连线的不同，或者可以直接看VCD？在价格上各型PS的差距不大（除附VCD功能的）。售价已经很稳定。早买早玩。

无责任留言一言之有理？岂有此理！？

●最近有人拼命地嫌SS，说PS有多好，我实在不了解这些人。不就是一块太7嘛！同志们，SEGA和GAME ARTS也会制作游戏……

●跟太7比？打都没打过就指手划脚真是IQ低下！我们没必要处处拿太7或PS开刀。看别人卖得多就眼红想找碴？当心点！

●没意思！在我看来，现在的游戏可能比不过当年的超任。DQ系统始终不变，剧情却极用心。画面和特效应不是游戏成功的重点。



空间有限,闲聊无限!

救火奇兵(BURNING RANGERS)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D—ACT 媒体 CD—ROM



本来对这个游戏是寄托了一点希望的，也以为土星可以此为基点，重新开创一片新的天地来。不过SS后继机种的宣布打碎了这个梦想，在一个即将退出历史舞台的主机上开发新软件,想必“BR”的程序员心中也一定和笔者一样的无奈和沮丧。

与当初的宣传和笔者的预计相反的是，“救火奇兵”给笔者留下最深印象并不是其大力宣传的华丽画面，而是节奏鲜明、效果出色的音乐。此外,除了操作性方面还一如既往的出色,其他便没有更多的可取之处了。

对于SS来说,要用软件方式模拟本身并不具备的光源处理和半透明效果,就必须牺牲演算速度。“BR”画面的跳帧现象非常明显,这从另一方面影响了它的流畅性,在这一点上同“TOURING CAR”一样地失败。此外对于一个以救火为主要内容的游戏来说，“影”的效果似乎比光源处理与半透明更不容忽视，但在“BR”中却完全看不到。这使得该游戏在PS面前显得柔弱无力,几乎从三维特殊处理角度判了主机死刑。

在一个不合适的时间里，在一台不合适的主机上做了一个不合适的游戏，这是笔者对“救火奇兵”的评价。如果在KATANA上推出，自然会是绝作。　——SONIC

角　色：8	原创性：8
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：8	投入度：7.5
操作性：8.5	总评价：8.19

实况J联盟·炎之射手

(实况Jリーグ·炎のストライカー)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD—ROM



本来以为这个足球游戏是“WINNING ELEVEN”的姐妹作，结果上手一玩才发现完全不同。这完全是KONAMI在土星上推出的一个新节目。

客观的说,“炎之射手”在足球游戏中绝对不能算作是出类拔萃的。游戏中的球感比较差，传球太快且不甚真实;尽管使用了多边形技术,但队员奔跑仍然象是在溜冰,而且速度太快,三传两递便能突破到对方禁区内,实在令人咋舌。

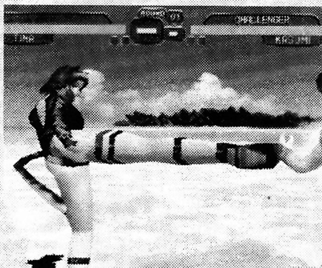
然而该游戏也不乏可取之处，其中最能得到玩家欢心的当然就是球队设计模式了。目前的足球游戏中，大概还没有哪一个可以象“炎之射手”那样，随心所欲地炮制出一个属于自己的球队来参加联赛——包括队员的素质、倾向、俱乐部名、甚至队服！由于游戏带有汉字字库，所以哪怕想造一个大连万达或是郝海东都没什么问题，看着自己的球队在日本联赛中扬眉吐气，实在是一件非常过瘾和好玩的事！(精神胜利法实例之一)

此外,游戏的操作性也相当不错,手感很好,玩家也容易上手。至于那个“ACT KEY”(X键)，在关键时候常常可以发挥出意想不到的作用,给人以无法言表的爽快感。　——KEN

角　色：7	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8.5	总评价：7.71

死或生(DEAD OR ALIVE)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



与其说是一个街机移植游戏，不如说是街机的改进版。“移植度”给11分都一点不过分！

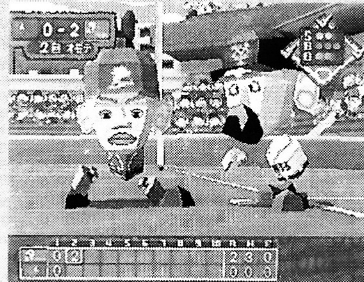
画面方面，秉承了PS的卓越机能表现出了极高的水平。加上了光源处理和半透明技术之后，给人的感觉便是完全的不同。新的角色、新招数和新的背景设计非常出色，人物的动感也更加真实。土星版中的不足——结局——也有了很大的改动，每个角色都有自己的结尾，整个游戏有如脱胎换骨一般，其水准实在令土星和MODEL 2底板(？)汗颜。

虽然如此，但是从移植的角度来说却是有点小小的变化。对战时的感觉与原作不甚相同，招数的判定和追击、招的时间差似乎也同原作有一点点的区别，追求完全忠于原著的玩家未必会满意如今的“DOA”。然而对于大多数PS的拥有者来说，这实在是一个容易上手，且表现出色的三维游戏，完全体现了主机的机能和效果，其制作的严谨确实值得称道。——真宫寺

角色：8	原创性：——
画面：8.5	上手度：8
音乐：8	移植度：10
情节：7.5	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8.19

职棒球队的创造！(プロ野球チームもつくろう！)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



“球队的创造”这个概念，在世嘉的足球俱乐部中被开创出来之后，在棒球中得到了进一步的发挥。秉承着前两个游戏的经验，SEGA在这个游戏中所表现出来的驾轻就熟和流畅灵活是令人非常满意的。

游戏中玩家担任的是俱乐部经理兼主教练的职务，玩过之后便可以由衷地感觉到身兼二职的艰难和辛苦。不过虽然游戏中所涉及的指标很多、范围很大，但是操作指令却非常简练，玩家只要有前作的经验，便很容易掌握。

与赞助商签订协议是世嘉此类游戏的一个特点。在选择赞助商时，不但要考虑到对方所能够提供的经费，同时也要考虑到社会效益和企业形象。球队发展的好坏，反过来也影响到自己所能够获得的赞助。这其中的奥秘与妙处，没有玩过这个游戏的人是难以体会的。

“职棒创”最大的卖点是棒球，但是这个在日本红极一时的运动在中国却乏人问津，游戏难以得到玩家的认同和赞赏，也在情理之中。

——SONIC

角色：8	原创性：8.5
画面：8	上手度：8
音乐：8.5	移植度：——
情节：8	投入度：7.5
操作性：8	总评价：8.06

零式飞行员·银翼的战士(ZERO PILOT)

机种 PS 厂商 SCE 类型 3D—STG 媒体 CD—ROM



第一眼看上去这就是一个“华丽击坠王”的PS版，一试之下果然如此，只是效果要比SS版的“华丽”好的多。

游戏的操作感很好，空中的飘浮感也不错。由于画面质素的提高，玩家能够更进一步的投人。与NAMCO的“ACE COMBAT”所不同的是，“银翼”的气氛并不是非常的紧张，它更注重在空中飞行的技巧，而不单单是空中格斗。

不过也许是过于强调空中感觉的原因，游戏中省略了地面效果的描画。游戏的速度感便无法体现出来。这不能不说是一个遗憾。此外，难度的阶梯上升也安排得有些问题，开始时过于容易，后面几轮又过难，尤其是在空中回旋反复却捕捉不到对手的时候，心理觉得特别的烦躁。这是该游戏的一个大大的败笔。

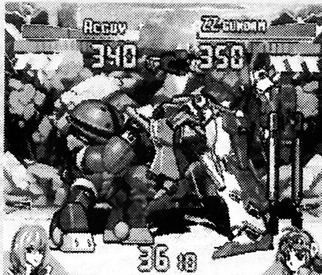
——KEN

角色：7.5	原创性：——
画面：7.5	上手度：7.5
音乐：7	移植度：——
情节：——	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.42

高达·格斗至尊2

(GUNDAM THE BATTEL MASTER 2)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



以前曾经说过，BANDAI最拿手的就是炒冷饭。时过境迁，天下已变，但是万岱的这个老毛病却依旧没有改观。

基本上这是一个针对高达迷们生产的制品。游戏中的画面效果算是比较清晰，但游戏性这个关键的问题却依旧不行。与CAPCOM、SNK这些动作游戏大家的作品相比，BANDAI简直就向一个咿哑学语的孩子。过大的人物设计、过于奇特的招式判定，使得游戏的趣味大减。速度和节奏感上也很成问题，作为对战游戏来说简直毫无可取之处。而在二维游戏已经发展到今天这种地步的时候，还会出现这样的游戏实在让人不可思议。

万岱眼前的问题看来很多，要想突破这种“众人皆醒我独醉”的局面，看来还必须有点世嘉般的牺牲精神。

——SONIC

角色：7	原创性：6.5
画面：7	上手度：7
音乐：7	移植度：——
情节：7	投入度：6.5
操作性：6.5	总评价：6.81

天诛(天诛)

机种 PS 厂商 SCE 类型 ACT 媒体 CD—ROM



在看到这个游戏之前，从没有想到会是这么一个东西。

本来以为“天诛”是一个类同于“武士之刃”系列的对战游戏，结果却是一个接近于“TOMB RAIDER”的ACT——只是不带解谜。游戏的概念可谓颇有独创之处：以忍者执行任务为主线，诠释忍者这个神秘武术派别的奥妙。这在同类游戏中还很少见。

也许是受忍术这种阴暗武术的影响，游戏的画面也几乎是灰白的，偶尔溅出的血花看了确实让人触目惊心。操作性方面就是马马虎虎过得去的水平，音响效果也无甚特别。作为PS而出现这种三维的水平，怎么说也不能算是精心筹划的作品罢？！

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.57

钟楼·幽灵之首

(CLOCK TOWER ·GHOST HEAD)

机种 PS 厂商 HUMAN 类型 AVG 媒体 CD—ROM



有“生化危机2”在前，“钟楼”再如何出色也是不可能超越的了。HUMAN在选择产品推出的时间上确实有点问题。

对于这个系列来说，“幽灵之首”多少可以说是有了一些改进。玩家除了逃命总算还能够有一些回击。画面质素提高之后，加上了3D震撼的音响效果，在恐怖气氛上面确实进了一大步。

游戏中是不能够直接操作主角的，这使得玩家可以从另外一个方面仔细地观察到主角人格上的变化。“双重人格”带来的心理和生理上的缺陷，造成了“钟楼”系列的悲剧根源。

作为解谜游戏来说，“幽灵之首”谜题的难度显然要比“生化危机2”更高一些，有些地方实在是有些过难，从而影响到了游戏的流畅度和游戏性。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.64

武士之刃2(ブシドーブレード2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



操作是一如前作般的简单，上手却有点难度。剑的意志，刀的精神，组成了“武士之刃”的核心。

日本武术界的“一招致命”由来已久，但是要在游戏中反应出这种感觉和气势却有些难度。“武士之刃”的前作虽然在这方面有所创意，但是感觉仍然不够。在2代中，新的操作感带来了新的气氛，“一招致命”的真谛得以引发。

史克威尔推出的几个对战游戏都带有全三维的感觉，这在当今的游戏中当是属于难能可贵的。游戏中主视点的设计非常有特色，给人以强烈的冲击感，迫力十足。人物设计在PS出色机能的演绎下也表现得淋漓尽致，给人的感觉是既带有NAMCO系列的实体感，有具有世嘉系列的简洁风格，可谓该游戏的一绝。

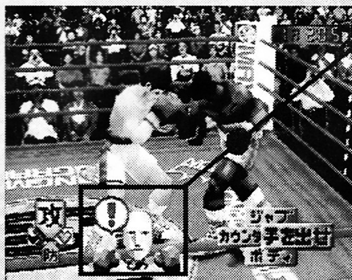
不过作为全三维的动作游戏来说，其主旨仍然没有能够完全为普通玩家所领悟。在招与招的严密性设计方面也存在着一些问题——有时简直是很成问题。期待着史氏下一次的改进。

——KEN

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.75

最终回合(FINAL ROUND)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 SLG 媒体 CD—ROM



自从“美少女梦工场”把玩家带入养成游戏的天堂之后，培养型游戏从此成为模拟游戏中的一个重要的组成部分，在“鸡蛋仔”中更是发展到了登峰造极的地步。当然这里所要评论的并不是鸡蛋仔，而是另一个运动的养成类游戏——拳击手养成。

“最终回合”的卖点在于“练习”与“比赛”之间的关系：这也许是目前最强调日常练习的一个运动养成游戏了。没有平时的苦功，上场之后心里真的会是没有底，这可谓是该游戏的绝妙设计。此外，游戏的指令集也设计的比较简练，玩家上手比较容易，游戏的节奏感很强，对战时的提示方法也很巧妙实用。至于画面和音响方面，也令人满意。

同世嘉“创造”系列相比，ATLUS的这个拳手养成节目显得没有大家风范，虽然细节方面的铺垫还算不错，但总体来说仍然感觉单薄了一些。特别是所有指标开始平稳上升之后，常常会有“无所事事”的感觉产生，笔者此时便会觉得茫然。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.75


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
新
葵 料亭
屋
GAME 风景线
5

98·5期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

科普园地

格斗天书

特　稿

秘技天地

蓦然回首

目　　录

闯关族的家

游戏点评

彩版目录

紧急通知：

为发展都市流行文化，创出名牌，回报读者，『都市流行……将作重大变革。黑白页全部取消，**改为140面全彩页，全**……**广告，定价不变，仍为24.99元。**五月中旬全国面市，接受邮购。





A AMUSEMENT

世嘉加大投资力度 北京再现街机浪潮

本刊讯（记者：KEN） 世嘉的新游戏中心又将在北京开幕，这表明它对中国市场的兴趣正在进一步加大。

世嘉两家新店的地址尚未得到透露，但是可以确定的是都将在市内的百货商场内。其占地面积分别为 3550 和 6780 平方米，在国内可谓数一数二（目前上海南梦宫最大的游戏中心占地面积不到 2000 平方米）。目前也不清楚世嘉将会在这两个分店中投入多少资金，但是可以肯定的是，要填满这么大的两个游戏中心，其投下的力度必然不会小，世嘉亦做了将"不遗余力"的表示。

世嘉表示，由于"中国没有信用危机以及经济混乱爆发的可能，所以建立中国市场对我们来说有着非常重要的意义。世嘉对未来的走势非常看好。"

与世嘉在北京独霸一方相对应的是，世嘉在上海的业务情况仍然不能令人满意，上海南梦宫（NAMCO）仍然在市场上占据了相当大的份额。一位不愿意透露姓名的人士称，"我们目前还没有更好的办法可以解决这一问题。"

据记者了解，SEGA 与文化部华瀚国际文化发展公司合资组建的世嘉华瀚文化娱乐有限公司已在国内开设中等规模以上的电子游戏机房 20 余家。在北京较有影响的是明星，万通，蓝岛，华威；天津亦有金元宝，环球，蔓乐；上海则有陕西南路，食品一店和 99 大舞台等。该公司近期在青岛推出的新店"嘉世客"营业状况颇佳。据悉，该公司近期还将在北京的华糖洋华堂，庄胜崇光（SOGO），青岛的红星电影院，长春的卓展大厦等地陆续推出新店。

T TOPICS & ETC.

投资方反悔，撤出赞助 梦幻之星计划面临取消

本刊上海消息（记者：KEN） 本刊曾经报道过的、由上海电影制片厂——大顺影视制作公司计划摄制的 22 集科幻连续剧"梦幻之星"，因投资方的突然撤出而被迫中止拍摄，目前该剧集已陷入完全的停滞状态。

"梦幻之星"是国内第一部尝试结合电视、漫画、VCD、游戏软件等附加商品进行推广的电视剧集，原定今年 4 月份开拍，女主角为日本艺员富产留美，剧本中的不少构思与电子游戏有着密切的关系。

撤资的主要原因是投资方不能肯定该剧集将获得预算中的利润，同时他们表示，如果摄制组坚持要拍，必须将剧本的背景加以完全的修改，彻底取消科幻剧的构架，把时代背景放置在旧上海时期。而这显然是编剧所不能接受的。

"梦幻之星"的剧本创作者表示，放弃该剧本将是一个非常不明智的行动，他仍然期待着其他资金的介入。另有消息称，如果资金能够尽快到位，摄制组将聘请日本影视明星铃木保奈美为第一女主角，以替换原先确定的富产留美。

T TOPICS & ETC.

游戏软件销量排行 国产游戏位居榜首

本刊讯（记者：苗子） 今天国内游戏软件市场上卖的最好的游戏是什么？它不是各家国内电脑排行榜上永远前列的《仙剑奇侠传》和《命令与征服》，也不是获 97 年 E3 大奖的《地下城守护者》，而是一款国产游戏软件《赤壁》。

据制作发行这款游戏的前导公司透露，截止 98 年 4 月《赤壁》在国内已经售出超过 10 万套。其中包括零售超过 1.5 万套，与整机捆绑销售超过 8.5 万套。目前在国内销售的正版 PC 游戏软件中还没有其它产品的销量能达到这一水平。

《赤壁》是前导公司 97 年 6 月出品的游戏软件，是其"三国游戏"系列的第二作（首作《官渡》）。在国内除零售外并作为随机软件与康柏、四通、联想等著名品牌的部分 PC 机型捆绑销售。同年其日文版、韩文版、中文简体版在海外发行。98 年 1 月再次推出游戏性能全面提高并具有网络对战功能的《赤壁》"增强版"。《赤壁》自发行以来在国内获得诸多好评，并在国家信息中心《多媒体世界》杂志社举办的 93—97 优秀多媒体光盘评测中获得"十佳多媒体光盘"奖。

目前国产游戏的制作水平和海外产品尚有一定差距，提高其技术质量是国内玩家的热切希望也是游戏制作者的努力方向。但在作为国产游戏在销量上获得成功，一方面说明作为文化产品的游戏软件中的文化因素起了重要作用，具有民族文化特点的国产游戏在市场上可以比声光效果更佳的海外产品卖得好。另一方面表现了国内玩家对国产游戏软件的关心支持和行业媒体的热心宣传，国产游戏在玩家心目中站住了脚扎下了根。

在今天的国内游戏软件市场上，越来越多的优秀海外产品被代理进来。当我们沉浸在海外游戏带给我们的愉悦的时候更希望看到自己的游戏产品能在国内叫响，同时期待着不仅在销量上而且在质量上都能达到海外精品相同水准的国产游戏出现。



美版土星全面停止发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 据《日本科技新闻》报道，世嘉 32 位元家用游戏主机土星，已在今年 3 月底全面停止了美版的硬件和软件发售计划。这个曾经寄托了世嘉满腔希望的系统，终于过早地退出了欧美市场。

《日本科技新闻》表示：世嘉中止美版土星硬软件销售的行动，使自己牺牲了大约 3 亿 6 千 6 百万美元（合 470 亿日元）。美国世嘉为发售 KATANA 而处理掉美国市场上的土星存货，大约还要付出 100 多亿日元。

世嘉同时将考虑重组其在美国的三个部门，以阻止更大的经济损失。所谓的三个部门即为美国世嘉（SOA）、世嘉软件网络（SEGA NETWORK）和世嘉娱乐（SEGA ENTERTAINMENT）。当然，重组工作必然影响到世嘉在美国事业的进程，虽然目前这种影响还不能完全预料到。

但是来自世嘉方面的证实消息，却与日本的报道稍稍不同。世嘉方面称日本的新闻媒体"在翻译上有点出入"。美国世嘉说，日本方面事实上并没有正式为取消土星的计划而制订时间表，在美国市场上，土星仍然存在。

美国世嘉的发言人表示："这一定是翻译上的出入。我们仍将继续销售土星的硬件与软件，即使在 3 月 31 日以后也仍将如此。" SOA 同时表示，新闻媒体所谓的"重组"，实际上是指今年 1 月份，世嘉中止了与部分高级管理人员的合同。

从其他方面了解到的情况表明，事实上，到 3 月底，世嘉已经冻结了土星本体在美国的发售，而软件的发售将会在 5 月底中止。在此段时间里，世嘉还会向美国市场移植一些比较重要的作品，如"死亡之屋"、"光明力量 3"、"救火奇兵"和"AZEL～铁甲龙骑士 RPG～"等，但所有的工作在 5 月 31 日后都将停止。

现在的问题在于，日本世嘉总部是否在最后关头放弃了中止美版土星的计划？还是以上的说法仅仅是 SOA 的一种外交辞令？或者在美国土星真的还有回旋的余地？这一切，随着 BERNIE STOLAR 升任美国世嘉总裁之后，也许很快便会得到回答。

此外需要附加的是，世嘉糟糕的业绩同时也影响到了其控股公司，来自 CSK 的消息称，该公司已重新制作预算，今年的盈利要求已从原先的 142 亿日元下降到了现在的 70 亿日元。



JAMMA 年底将在上海举办街机展

本刊讯 全日本娱乐协会（JAMMA）定于 1998 年 12 月 4 日至 6 日在上海市展览馆举办"全日本娱乐休闲设备展览会"。参展厂商为全日本娱乐协会属下公司约 50 家，参展设备约 1000 台，以大中型电子娱乐设备和电子游艺机为主，辅以知识性娱乐性游艺设备，价值约 1 亿日元，代表日本当今娱乐设备的最高水平。此次展览由全日本娱乐协会和中国文化部华翰国际文化发展公司联合主办，上海市文化局所属单位上海市文化娱乐业协会和上海国际展览公司承办。

另据消息灵通人士透露，现任世嘉副社长、同时是 JAMMA 会长的中山隼雄先生，届时将有可能参加此次在上海举办的展览会。关于展览会的情况，请继续留意本刊续报。



美国世嘉重组新动作 STOLAR 升任 SOA 总裁

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国世嘉的经营长官 BERNIE STOLAR 已晋升为美国世嘉的总裁，同时他还将担任世嘉北美分布的经营长官。刚刚获得世嘉企业控制大权的入交昭一郎将是对 STOLAR 唯一负责的上司。

"世嘉的目标是成为全球家用互动式娱乐的领导者，为此所要走的第一步是将合适的人选放在合适的位置上。"入交社长称，"BERNIE 的经验和对竞争的驾驭能力将是世嘉在北美获得成功的要素。"

入交昭一郎所谓的"对竞争的驾驭能力"，实质上指的是 STOLAR 的前一份职业——美国 SCE（SONY COMPUTER ENTERTAIMENT）的执行副总裁，索尼 PS 在美国的成功无疑是 STOLAR 可以依靠的有力资本，他在协调与第三软件商之间的关系方面有独到之处。尽管他在跳槽世嘉之后仍然未能挽回土星的悲惨命运，但那是早已种下的祸根，STOLAR 也是回天乏术，无能为力。

STOLAR 目前最紧要的是完成世嘉"妖刀"的推广工作。在这方面，他又会施出怎样的绝招呢？本期的新闻分析对此有独家报道，有兴趣的读者不妨留意。



CAPCOM 与世嘉完美结合 "妖刀"将移植街霸三代

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 本刊记者从欧洲世嘉了解到的可靠消息称，世嘉新主机 KATANA 非常幸运地得到了来自 CAPCOM 的协助。该公司目前最新的街霸系列作：街霸 3 · 二度冲击～巨人之战～（STREET FIGHTER 3 · 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～）将成为世嘉"妖刀"的有力武器。现在该游戏在美国红极一时。

对于世嘉的新主机，CAPCOM 已至少与世嘉签订了一个新街机游戏系列的移植计划。这一消息在过去的一段时间里不断被一些媒体所报道，但一直未得到证实。而此次消息是由欧洲世嘉负责该移植计划的主要人士所透露的。

世嘉的 KATANA 在稍早一些的时候被称为 DURAL，但现在得到的情报表明无论是 KATANA 还是 DURAL 都只是开发系统的代号，主机的确切名称现在仍然是个谜。KATANA 原定于在今年 3 月 20 日至 22 日的东京游戏展上登场，但由于种种原因而暂时停止了该计划。据推测主要的因素在于世嘉不想过早地暴露 KATANA 的实力，以免遭到土星相同的命运。但业界相信在 5 月的美国 E3 展世嘉一定会让该主机亮相。

2 个月以前，日本世嘉确认了 KATANA 将会在 98 年的晚些时候在日本推出，以前曾经传说的美版早于日版发售的流言不攻自灭。美国世嘉对 KATANA 的确切消息是会在 99 年年底前发售，但业界更倾向于 99 年初的发售计划，因为根本无法想象世嘉会留下整整一年的空档而无动于衷。



T TOPICS & ETC. 任天堂再作惊人之语 绝大多数游戏是垃圾

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂最近几年所奉行的"少量精锐"政策，并未给自己带来多大的收益，相反少得可怜的游戏软件则成为了山内先生赖以生存的救命稻草。然而即使在这种情况下，任天堂仍然不改自傲作风，在他们的口中，别人的东西又一次成为了"垃圾"。

美国任天堂长官 HOWARD LINCOLN 在最近回答记者的提问时表示，绝大多数由第三方软件商生产的游戏都是"垃圾"。他说，"显然，维持质量的唯一办法是不要让那些第三方软件公司来制作游戏，如果你非这么做不可，那么就得剔除那些不能好好干活的公司——比如说 ACCLAIM。抓紧原厂游戏、以最好的第三方软件为榜样，是稳固自己阵地唯一有效的方法。"

他另外表示："我认为公平地说，有一些第三方软件商并没有达到我们所要求的标准。但是我们通过努力使他们最终获得了成功。以 ACCLAIM 为例，这便是一个在开发上态度上发生了重大转变的公司。它开始认识到质量与数量之间的矛盾，并且开始在有限的软件数量上分派必要的资源，以免造成浪费，而且能够最大限度地保证开发的质量。"

任天堂视软件公司为"奴隶"的做法由来已久，早在红白机时代就曾为此与不少大软件商炒到对簿公堂、在世嘉 MD 的紧逼之下，超任在软件策略上稍稍有些宽松，但发展到 N64 时代，任天堂又重新回到了以前的封锁状态。

H HARDWARE 非玩家的钱好赚？万岱挑战任天堂！

本刊日本专讯（记者：KEN） 已经无路可退、无计可施的万岱，最近又做出一项令人吃惊的举动，它将把全部心血和力量投入到便携式游戏机的研制和开发工作中，力图挑战原本由任天堂 GAME BOY 统一的天下。

《日本科技新闻》的报道称，万岱将于今秋进入便携式游戏市场，它研制的主机将带有高清晰度的黑白液晶显示器，并可接驳网络。与此相对应的是，该主机的尺寸将非常小巧，玩家的口袋存放它将是绰绰有余。而售价方面也很有诱惑力——单价 30 美元（合 220 人民币）左右，并且目前有 20 个软件正在制作之中。

万岱的公共关系部对此未作进一步评价。她说："我们对《日本科技新闻》的报道没有更多的话可说。事实上，我们确实在发展便携式游戏机，不管最后我们是否把它投入市场，这条道路是一定要走下去的。我们同第三方软件公司已经开始了谈判，并尽量保证使单价控制在 38 美元以内。"

关于推出的确定时间，万岱的公关部称："我们将考虑在 98 年中推出该主机，因为我们想要与索尼的便携机系统竞争市场，同时它的研制工作现今也已放在'鸡蛋仔'或'迷你俄罗斯方块'之上。我们的策略是优先考虑那些迷你游戏的玩家和那些偶尔玩玩游戏的人们。"

尽管任天堂、世嘉和索尼的家用主机都获得了一定的成功，但是销售业绩最好的袖珍游戏机却是 GAME BOY。万岱曾经凭借着一只"小蛋"打遍天下，现在它又要借着这个东风向任天堂讨一杯羹了——但愿这不是愚人节的童话。

S SCOOP 比尔再抛绣球 微软索尼联盟

本刊美国 4 月 7 日特讯（记者：KEN） 微软同索尼于今日宣布了将合作开发可接驳个人电脑网络的家用网络外设的计划，索尼的家用电器——尤其是电视游戏主机——将极有可能成为其中的获益者。

在双方创立一个家用网络系统标准的工作中，分享各自的技术成果将是其中主要的优惠。微软将可以在自己的网络中使用索尼的技术，而索尼将选择 WINDOWS CE 为新一代主机的操作系统。

"现在已经到了个人电脑企业同视听企业握手的时候了，"索尼总裁如是说，"索尼支持……那种融合了个人电脑和 AV 产品双方特点的产品。微软和索尼的合作将打开一个全新的市场。"

索尼并没有对 PS 2 是否选用 WINDOWS CE 为 OS 发表评论，但按照逻辑分析这是很有可能的。另外在前文中也有报道，称索尼正在与微软合作开发适合网络电视的游戏机。

"我希望我们的合作将诞生一个令人激动的产品，并且能够将之运用到电脑和视听娱乐这两个领域之中。"比尔·盖兹说。

微软在早些时候曾经宣布支持世嘉的 KATANA 计划，如今又表示与索尼合作，其意图霸占家用娱乐市场的野心昭然若揭。

H HARDWARE "妖刀"架项，索尼应对而发 联线上网，PS 2 遮遮掩掩

本刊日本专讯（记者：KEN） 面对世嘉手中无影无踪却又杀气四溢的"妖刀"，索尼也不甘示弱。据接近 PS 开发组的人士透露，PS 2 计划已经着手实施，而 SONY 正在认真考虑该主机与网络电视(WEB TV)的兼容问题。

据称，PS 2 的开发部门目前正与微软公司一起，合作寻求建立网络电视系统的可能性。如果此举得以成功，必然将为未来的电玩事业带来一点微妙的变化。合作无疑是互惠的：索尼未来的主机将会由于可以兼作网页浏览器而大受欢迎，而微软则可籍此为索尼提供更多新的网络用户。

索尼方面目前没有承认，也没有否认有关 PS 2 同网络电视的兼容问题。

E EVENT 世嘉 PC 游戏抢滩登陆 前导公司得到国内代理

本刊讯（记者：苗子） 继街机和家用主机"土星"分别在国内找到了"姑爷"之后，世嘉终于在国内找到了该公司的另一个"乖乖女"——PC 游戏产品的"乘龙快婿"。

很早就听说世嘉要找 PC 游戏的代理人，最近世嘉终于将多款 PC 移植游戏软件交给前导公司代理。首批包括《VR 特警》、《世嘉拉力》、《梦游美国》和《索尼克合集》4 款游戏，预计在今年 5 月国内上市。

虽然这批游戏已经稍嫌过时，但此次代理合作标志着世嘉 PC 游戏产品正式进入中国 PC 软件市场，相信这仅仅是一个开始。在不久的将来国内的 PC 玩家也将会玩到众多有名的世嘉游戏，富有明丽画面和爽快游戏性的街机游戏将会为其带来别具一格的感受。



世嘉全新底板将诞生

本刊日本专讯（记者：KEN） 名为NAOMI、采用POWER VR处理器的世嘉新街机底板与日前诞生，世嘉的种种行为表明，此块底板将极有可能是改良换代的ST－V，也就是妖刀与街机的互换底板。

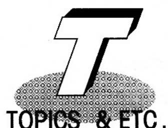
POWER VR早些时候宣布它的街机系统将很快投入实用，消息灵通人士表示，世嘉很快将会用这块底板来代替目前如日中天的MODEL 3。

据世嘉内部正在开发NAOMI软件的人士透露，此块底板的实力远在MODEL3之上，每秒处理多边形的能力超过1000万个，解析度比MODEL 3更高，但成本却仅为MODEL 3的几分之一。该底板也采用POWER VR 2为3D处理器，与KATANA相同。这不得不使人想到与世嘉妖刀的互换性，但是显然NAOMI的性能要比ST－V高得多。

消息还称，NAOMI的实用版中至少要并联4个3D处理器，并且将充分发挥每个处理器的功能。现在哪个游戏将成为NAOMI的第一作尚不得而知，但是据称该底板有把握在今年的美国E3展上亮相。

价格上的优势使得NAOMI具有更强大的竞争力。MODEL 3之所以不能在美国流行，其主要的原因就是过高的价格使人望而却步。相比之下，NAMCO的SYSTEM 11、12以及22，具有较高的价格性能比，能够占得一席之地也是可以理解的。如果NAOMI真的可以投入实际运用的花，定将使世嘉获得更大的收益。

对NAOMI的详细情况POWER VR未作任何评价，世嘉对此也拒绝表态。



口袋终于打开 妖怪重见天日

本刊日本专讯（记者：KEN） 改变自同名游戏、在去年12月6日闹得日本500多名儿童观众爆发癫痫的动画连续剧“口袋妖怪”（TV版），在删减了700多个镜头之后终于能够重新登场。

重新修改剧本的时候，制作商受到了严格的检查。同时，一份有关4个月之前这场灾难原因的报告，也很快完成了。据称导致混乱的主要原因是反复交替闪烁的红色与黄色，动画片制作商已经保证今后将把这种画面降低到最小的限度。

东京电视台计划在4月16日重播“口袋妖怪”，这一天也正是全日本放送协会发表调查公报，表示吸取经验教训的时候。



在经历『死或生』后重振雄风 TECMO将开发MODEL 3游戏

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉的MODEL 3底板很快将迎来第一个第三方软件开发商，TECMO以“死或生”的实绩，表明了它加入的决心。

据来自TECMO东京总部的消息称，公司的程式设计队伍正在努力开发新的游戏，其中包括GALLOP RACER 2、MONSTER RANCHER 2等，此外另一个重要的开发任务是试验MODEL 3底板的能力，看一看这三层楼（指MODEL 3庞大的3层底板）的怪物究竟强到何种程度。

TEMCO的发言人确认了将维持MODEL 2时代同世嘉的关系。当被询问到目前是否有游戏已经在开发中的时候，发言人称开发组现今只是在进行试验工作，并未着手新软件的开发。当然从逻辑上和MODEL 3的表现来说，推出新作品只是早晚的问题，而且通常很多的游戏在宣布之前就已经开始制作了。

从PS版“DOA”来看，TECMO显然已有了一些制作2代作品的思想和概念。毫无疑问，这个作品的续集肯定将会在MODEL 3上正式推出。



江山易改，本性难移 64DD拒绝美国E3展

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂将竭尽所能地展示N64的优秀软件，但是已宣布延期发售的64DD将不会出现在E3展上。

任何一位玩家都不会忘记任天堂当初对他们的承诺，但是这个号称将开游戏史之先河的系统，却一再地宣布延期发售。6个月以前，任天堂曾经保证玩家将会在今年的E3展上看到这个传说中的神秘角色，但是玩家的希望将又一次的落空。

来自消息灵通人士的情报称，任天堂不打算把64DD作为此届E3展的展品，原因是多方面的——“任何事都有可能发生。现在，任天堂的主要目标是如何销售那些优秀的N64游戏，而不是64DD”。这种托辞玩家已经听了多次，64DD的延期其实另有隐情。据分析，软件制作商的缺乏信心是导致64DD的开发工作一再拖延的主要原因——“塞尔达传说”从64DD版改为目前的卡带版无疑是最好的证明。缺少软件的支持，主机的发售自然是一句空话。

任天堂曾经一度将超任的CD ROM系统渲染得如同神话，最后的结果却是导致了索尼PS的诞生。64DD是否会重蹈覆辙，实在令人担心。



▲虽然TECMO已经颇显老态，但谁能否认其实力呢？

新闻分析

妖刀既出天下太平？——评世嘉的新战略

特约记者：KEN

尽管有些人不太愿意，有关世嘉“妖刀”的消息仍然已成为目前最引人的话题；尽管有些人不太高兴，有关世嘉“妖刀”的新闻仍然已成为目前最热的炒作对象。这已是无争的事实。

问题是，在各大媒体对妖刀投下关注的一瞥时，却总也改不了旧时的毛病：时常把讨论的焦点往主机的性能方面引，仿佛不争出一个所以然来，世嘉便不能在新的战役中获胜似的。这实在是一个天大的误解。

追究每秒5400万个多边形是否言之有据，到还不如费点精神研究一下世嘉将要采用的新战略。依笔者的愚见，这才是新一轮主机战役的关键。

对土星存在的问题，世嘉的新主人入交昭一郎最近有一段切入痛疾的评语：“美国世嘉最大的失误是SOA深信美国市场的运作原则与日本完全相同。我们以为尽管在销售硬件上亏了本，但可以在软件上赚回来。可惜这种做法在日本是可行的，在美国却完全无用。”此言可谓一针见血。

世嘉以老大自尊、自以为是的毛病，最终断送了土星的前程。事实上，就算土星具有每秒500万个多边形的处理能力，以这种态度应战也是好不了的。前有NEO·GEO，后有N64，例子多得很。

入交又说到：“我们在库存产品数量的调整方面也犯了错误。对于第三方软件公司的协助我们也不够在意。”但是他保证世嘉的新主机将不会放弃美国的家用游戏市场，“美国市场现在对我们来说是困难的时期，不过我们会在失败中吸取经验教训。我肯定只要我们拥有优秀的产品，就能够在美国市场上生存下去。”

社长的话令人看到一点新的东西，那就是世嘉终于开始重视同第三方软件商之间的关系。软件反映出玩家的欲望和需求，只有得到软件设计商的强力支持，游戏主机才有生命力。世嘉之所以煞费苦心地把SCE的STOLAR招募到自己麾下，其中就有发展同其他软件商关系这个原因。

面对一片狼藉的STOLAR，到底打算采取什么方法来拯救世嘉呢？

“首先以强有力的形式推出主机，然后广邀第三方软件商加盟；第二点便是要加强零售的力度，保证流通渠道的畅通。”STOLAR说，“第三点就是要加强与边缘用户的练习与交流，确保推出受他们欢迎的东西。”

显而易见，STOLAR带来了PS获得胜利的那一套方法，而这正是世嘉以前所缺乏的。

“我一直坚信世嘉有能力和资本在电视娱乐平台的市场上占据一定的份额。我们拥有世界上最大、同时也是最具有创造力的软件设计队伍，和一大批最受欢迎的电视主角以及相关产品，世嘉的品牌优势也足以倾倒众生。”STOLAR在谈到世嘉未来的发展时充满信心，“我们准备把焦点放到如何更好地利用世嘉的核心力量，以使我们能够更好地与软件拍挡、零售商及用户们合作，最终将获得全胜。”

三次主机竞争的学费不是白交的。入交和STOLAR显然已对世嘉的未来走势做好了匡算，他们的战略思想再清楚不过了：以自己最大的能力，设计一块功能强劲（以目前MODEL 3为基础）、开发系统简易的新底板，尽最大可能联合各大软件商，以诱人的优惠措施吸引他们的加盟。同时推出自己设计的充满魅力的游戏，从而达到一统家用游戏主机天下的目的。“妖刀”就是他们实现这一理想的锐利武器。

显然，世嘉这次不但是有备而来，更是小心谨慎，一举一动都经过了反复的考虑。这一击的实力不可小窥。

但是，“妖刀一出，天下太平”的想法却是绝对不现实的。索尼并不是木头疙瘩，也不是不知道世嘉的那些花花肠子，他们也同样在思考着对付世嘉妖刀的方法。而且敌明我暗，世嘉越咋呼，对索尼便更有利。

花心的微软又找到了索尼，这突如其来的举动令世嘉打翻了醋坛子。其实以PS目前的业绩，微软绝对是没有可能为了KATANA而放弃一片树林的，和索尼的合作是早晚的事。比尔·盖兹的本意，就是希望这两家世界上最强大的电玩企业使用自己的WINDOWS CE系统，从而达到以软件征服娱乐世界的目的，至于因此而付出的那些技术专利，相比之下就是蝇头小利了。对于索尼来说这绝对是天降的好事，而对世嘉来说，就得再费些功夫思量对策。这时，世嘉决不希望看到的就是当初一直吵吵着要做的统一游戏格式，然而大家都采用同一开发系统所带来的同化危险已经迫在眉睫了。

世嘉的妖刀已经挥起，正如箭在弦上，不得不发，收回已没有可能。这一刀能否取胜，就得看它接下去如何变化了。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者:叶展



新春万物惊蛰,公司忙 98年业界三大盛会在即

随着夏季的到来,游戏业界一年一度的各式展览和会议也临近了。它们分别为五月四日至八日在加州长滩举行的电子游戏开发人员大会(Computer Game Developers Conference),五月二十七日到三十日在佐治亚州亚特兰大举办的电子娱乐展(Electronic Entertainment Expo,简称E3)和7月十九日到二十三日在佛罗里达奥兰多市举办的计算机图形学及交互技术会议(Siggraph 98)。这三个展览各有侧重,属于不同层面。电子游戏开发人员大会完全针对专业游戏开发设计者,偏重于技术,这种技术不是计算机底层技术,而属于应用层面。大会上有各种讲座,论坛,内容围绕着游戏整体设计,开发管理,编程技术,美术音效等各方面。这个大会实际上是应用技术会议。而电子娱乐展则是商业展览,侧重商业和市场,给人以整个游戏产业的整体信息。参展者和参加者也更为广泛。展览和讲座的内容也侧重于大的方面,如业届趋势,市场策略,发行与销售,公司组织与财政问题等等,技术问题只占一小方面。计算机图形学及交互技术会议则纯粹是计算机底层技术会议,其内容包括计算机三维图形技术,动画,人机交互技术等。与会者多为有开发能力的大公司和各大学。这个会议表面上看与游戏联系不大,但实际上由于计算机三维图形在游戏业的广泛应用,这个会议越来越受到游戏业大公司的重视,因为游戏开发的应用技术都是建立在计算机底层技术之上的,通过这个会议各大公司都希望将最新的技术应用到自己的产品中,从而获得竞争优势。

届时记者将赴亚特兰大采访E3展,并做实时报道。敬请另外两个展览由于和期末考试冲突,只好割爱了,不过也将根据会议举办者寄来的资料做一些报道。



微软的最新讯息令人吃惊,不是W98是NT? WINDOWS NT将成为PC上首要的游戏平台!

在过去,由于速度和兼容性的原因,WINDOWS NT对游戏业来说是一个无足轻重的操作系统,为NT开发的游戏寥寥无几。但在最近的MICROSOFT DIRECT X开发会议上,微软这个软件巨人对与会的硬软件开发商们发出了明确的讯息:“是开始支持NT的时候了,因为NT才是我们操作系统战略的未来”。微软已经准备正式推出DIRECT X 6作为PC上游戏开发的首要软件工具。同时也宣布新版本的NT 5.0将会支持DIRECT X 6,DIRECT X 6将作为NT5.0的一个重要的组成部分。所有这些越来越使人相信微软会在1999年将他们PC操作系统的战略重点转移到NT上,并将其作为首要的游戏平台。

DIRECT X项目负责人Kevin坦承迄今为止NT还不是一个能令人接受的游戏平台。NT缺乏图形加速器的支持,过于强调安全性。但同时,Kevin认为这些方面的问题将会被很快克服。在此次的会议展示上,微软的个人及商用系统部高级总裁Jim说:“NT对一般的程序员来说还是太复杂,我们正努力使NT的接口更简单而高效。”微软表示要加速促进游戏及相关业界开发人员对NT的认识和支持,特别是在硬件加速器领域。会议上同时强调了在现阶段NT作为WIN95游戏的开发平台的重要性,目前许多WIN95游戏都是在NT下开发测试的。NT做为开发平台确实较WIN95更稳定和可靠。将DIRECT X 6集成在新版本NT下,就是使NT成为游戏开发平台最重要的努力之一。微软希望通过硬软件厂商的支持,使NT走出目前在游戏方面的弱势。但人们的普遍疑问是:为什么要将NT作为游戏平台,而不是WINDOWS 95的换代产品——将于今年年底发售的WINDOWS 98? NT本来不属于这个领域的。

分析家们相信:NT在微软操作系统战略中占有越来越重要的地位。虽然在98年微软将推出WINDOWS 98,但这可能只是一个过渡性产品。最迟到1999年以前,微软会将NT做为PC(尤其是个人用户)的首要操作系统。因此,微软在现在就必须着力使NT得到硬软件厂商的广泛支持,并改善其性能,使其能够胜任此一角色。NT在商用领域表现不错,但在个人娱乐软件方面迄今表现乏力,为说服PC用户和开发人员顺利从WIN9X系列升级到NT,微软希望未雨绸缪,在游戏软件开发方面先做好准备。当然游戏开发人员对这一讯息反应不一,有的已开始抓紧进行NT下的技术积累,有的也并不以为然。其结果如何,大家都在拭目以待。



★销量突破 300 万大关的“FF7”近日在 12 万多日本电玩迷参加评选的’97 CESA(电脑娱乐软件协会)大赏中获得大奖，同时还获得剧情及音乐奖。

★PS 版“生化危机 2”击败 N64 的“黄金眼 007”而获得 1 月份世界最畅销游戏冠军的头衔，这个游戏单单在美国就销售了超过 100 万份，全世界销量更已超过 300 万份。而 CAPCOM 为此所做的所有宣传费用为 500 万美元。

★世嘉 SS 在有心无力的情况下，仍然准备移植一个被称为“蒸汽崩克”(STEAM PUNK)的 RPG 游戏，不知内中埋的什么药。

★CAPCOM 最近已经正式宣布将推出一份新作：全新的以 3D 为基础制作的“洛克人传奇”，以纪念洛克人诞生 10 周年和累计超过 100 万份的销量。

★世嘉的内部人士最近透露出已经在招募新人加盟的消息，据悉这些新人将是开发“妖刀”的新生力量，而且有一些耳熟能详的业界奇才也在被招募的行列之中。

★有消息传说世嘉将推出一个以索尼克为主角的赌博游戏，但是 SOA 很快否认了这一谣传。美国世嘉表示，“索尼克一直是，也将永远是健康和文明的形象”。

★莎拉·布兰特和她的伙伴们成为了美国史密斯·奥尼安学院的永久展览品。院长表示世嘉 VF 的创举是给人类文明和文化带来的一个值得纪念的冲击。

★ASCII 从美国人手中买下了宠物游戏“PETZ”的移植权，这意味着日版的电脑上可以出现小猫和小狗了。

★在完成制作“寄生前夜”之后，洛杉矶的美国分部被解散。据说解散的原因是“等待下一个制作目标”，但是史克威尔的发言人却表示连他们自己也“不知道何时会有下一个目标”。下岗的员工中有极少一部分被美国史克威尔“内部消化”了，但更多的只有在家里待业。

★任天堂再次宣布其 64 位元主机磁碟系统——64DD 延期发售，这已是该主机第三次宣布延期了，64DD 最早的预定发售日是在 96 年底。

★在此届 E3 展上，CAPCOM 可能将会推出 STREET FIGHTER ALPHA 3，以及 STREET FIGHTER EX 2 的演示版。据称 SFA 3 最快会于今年秋天在日本推出。

★尽管已经推出了 64 位元主机，但 SNK 仍然声称要把主要精力放在 16 位元的机皇身上。据说“METAL SLUG 2”和“REAL BOUT 饿狼传说 2”都已经在开发之中。

★ST－V 底板制作的“DYNAMITE DECO”(暴烈刑事)受到了玩家的一致好评，现在世嘉将其 2 代放在 MODEL 2 上推出，其的进步显而易见。据说试玩者的评价是“一个真正的动作游戏”。

★“SEGA RALLY 2”即将在 MODEL 3 STEP 2 上推出，其演示版在美国街机展上推出时，效果震撼全场，被普遍评价为“史上最强的赛车游戏”。

★南梦宫的“千钧一发 2”(TIME CRISIS 2)即将在 SUPER SYSTEM 22 上推出，根据其一代的情况来看，PS 是很难再有份移植了。

★索尼声称将在 PS 上推出一个爬山的模拟类游戏，这是它在体育领域的一个新尝试。

★有未经证实的消息称 KONAMI 已经得到了世嘉妖刀的开发平台，“幻想水浒传”和“恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲”的续集都将在 KATANA 上推出。

★ROAD RASH 3D(一路狂飙 3D)将在 N64 上推出，但是却变成了独立制作人 DON TRAEGER 的作品，看来这个 ROAD RUSH 的创始人已经脱离了 EA 的束缚。

重要新作预定发售情况表

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	职业棒球·热斗谜题运动场	プロ野球·热斗ぱずるスタジアム	COCONUTS JAPAN	PUZ		5月7日
	世界联盟足球	ワ－ルドリ－グサッカ－	COCONUTS JAPAN	SPG		5月7日
	雷霆力量 5·完美的系统	THUNDER FORCE 5·PERFECT SYSTEM	TECHNO SOFT	STG		5月12日
	牛仔比博普	COWBOY BEBOP	BANDAI	3D－STG		5月14日
	躲避球	ドッチ DE ボ－ル	YOU MEDIA	SPG		5月14日
	偷来的歌	STOLEN SONG	SCEI	节奏吉他	2CD、VPICK 同捆	5月21日
	暴烈拳击	タイナマイトボクシング	VICTOR SOFT	SPG		5月21日
	殖民战争	COLONY WARS	ARTDINK	3D－STG	2CD	5月28日
	露娜·银色之星物语	ルナ·シルバ－スタ－スト－リ－	角川书店	RPG		5月28日
	银河英雄传说	银河英雄传说	德间书店	SLG		5月28日
	恐怖厨房	キッチンぱにっく	PANSER SOFTWARE	ACT		5月28日
	惑星攻机队·小猫	惑星攻机队りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	育成	5月28日
	妄想狂逃脱	PARANOIA SCAPE	MACHIDA	3D－TAB		5月28日
	97 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS ’97	SNK	FTG		5月
	撞球“台球至尊”	撞球“ビリヤ－ド マスタ－”	讲谈社	TAB		5月
	高山速降滑雪	DOWNHILL SNOW	PACK IN VIDEO	SPG		5月
	拳手(暂定名)	フロッガ－(假题)	HASP JAPAN	ACT		5月
	英雄们的传说 1&2·英雄传说	THE LENGEND OF HEROES 1&2·英雄传说	GMF	RPG		5月
	最强的围棋	最强の围棋	伊藤忠商事	TAB		5月
	守护兽召唤	GUARDIAN RECALL	XING	S·RPG	2CD	5月
	FIFA·通向世界杯之路	FIFA ROAD TO WORLDCUP 98	ELECTRONIC ARTS	SPG		5月
	完美的高尔夫 2	PERFECT GOLF 2	SETA	SPG		5月
	炎之料理人·烹饪斗士 好	炎の料理人·クッキングファイタ－ 好	日本一 SOFTWARE	ACT		5月
	非凡的跳跃者	ミラクルジャンパ－ス	BANDAI	3D－ACT		5月
	爱情疗法	LOVE THERAPY	B FACTORY	ETC		5月
	玛丽的工作室·加强版～沙皇布尔格的炼金术士～	マリ－のアトリエ·PLUS～ザ－ルブルグの炼金术士～	GUST	RPG		6月4日
	从 T 开始的故事	Tから始まる物语	JALECO	A·AVG		6月4日
	危机都市	CRISIS CITY	TAKARA	3D－ACT		6月4日

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	温柔枪骑兵·增援部队	メルティランサ－·RE—INFORCE	IMAGINEER	SLG	3CD	5月7日
	温柔枪骑兵·增援部队(初回限定版)	メルティランサ－·RE—INFORCE(初回限定版)	IMAGINEER	SLG	4CD	5月7日
	巴洛克	バロック	STING	RPG		5月14日
	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲	恶魔城ドラキュラ X·月下的夜想曲	KONAMI	ACT		5月21日
	獠牙之影	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	SLG	对应 MODEM	5月21日
	美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメ－カ－·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	育成	5月28日
	格兰蒂亚～数码博物馆～	グランディア～デジタルミュ－ジアム～	GAME ARTS & ESP	ETC		5月28日
	少女革命台·曾经革命嬉闹物语	少女革命ウテナ·いつか革命ちれる物语	SEGA	AVG	2CD	5月28日
	GT 24	GT 24	JALECO	RAC		5月28日
	电气机车前进!	电车で GO!	TAITO	SLG		5月28日
	狩猎精灵的家伙们 2	エルフを狩るモノたち 2	ALTRON	AVG		5月
	代码 R	CODE R	QUEET DET	RAC＋AVG		5月
	X2 计划	PROJECT X2	COCONUTS JAPAN	STG		6月4日

每月都有中奖机会、每年都有大奖的中国第一个电视游戏排行榜

"排行榜外传"

"中国电玩榜"自从3月2日收到第一张选票，至4月14日，总共收到有效选票7000张。玩友们所选出的游戏总共1381种，其中包括：SS游戏276种，计7405票；ARC游戏218种，计8000票；PS游戏213种，计7357票；FC游戏203种，计2502票；MD游戏183种，计3814票；SFC游戏157种，计1697票；GB游戏109种，计2393票；N64游戏22种，计166票；总票数合计33334票。

中国电玩榜

本期"中国电玩榜"统计时间为98年3月16日～4月14日，这期间共收到有效选票4813票。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机2（PS、CAPCOM、AVG）	1459
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	996
3	3	最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	944
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG）	727
5	5	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	469
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	410
7	新	'97格斗之王（SS、SNK、FTG）	287
8	7	超级机器人大战F（SS、BANPRESTO、S·RPG）	264
9	8	X超人对街霸（SS、CAPCOM、FTG）	237
10	10	生物危机（PS、CAPCOM、AVG）	219

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
GT赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	193180（1671817）
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	169794（795140）
生物危机2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	162020（2004516）
武士之刃2（PS、SQUARE、ACT、98.3.12）	160187（160187）
天诛（PS、SCEI、ACT、98.2.26）	142962（142962）
EVE·THE LOST ONE（SS、C'SWARE、AVG、98.3.12）	124892（124892）
V6计划（PS、JOHNNY & ASSOCIATES、SLG、98.2.26）	112126（112126）
得胜海报3（PS、KOEI、SLG、98.2.26）	108214（108214）
Q版赛车3（PS、TAKARA、RAC、98.2.19）	89923（173528）
恸哭 之后…（SS、DATA EAST、AVG、98.2.26）	89788（89788）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机2（PS、CAPCOM、AVG）	1912
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	1346
3	3	最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	1198
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG）	974
5	5	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	610
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	537
7	7	超级机器人大战F（SS、BANPRESTO、S·RPG）	357
8	8	X超人对街霸（SS、CAPCOM、FTG）	328
9	新	'97格斗之王（SS、SNK、FTG）	302
10	10	生物危机（PS、CAPCOM、AVG）	300

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
生物危机2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	4030
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	2996
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	1876
樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27）	1679
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	1659
GT赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	1458
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	1246
宿命传说（PS、NAMCO、RPG、97.12.23）	1198
德贝赛马（PS、ASCII、SLG、97.7.17）	970
心跳纪念品·永伴你身边（PS、KONAMI、SLG、）	911

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	714
2	2	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASYA、S·RPG）	394
3	3	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	365
4	5	三国志2·霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	321
5	4	第二次超级机器人大战G（GB、BANPRESTO、S·RPG）	306
6	9	热斗'96格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	265
7	8	雷神传说·光之继承者（MD、SEGA、A·RPG）	251
8	10	幽·游·白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	248
9	7	火炎之纹章·圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S·RPG）	223
10	新	吞食天地2·诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	191

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG、未定）	2798
樱大战2·望君珍重（SS、SEGA、SLG+AVG、已于4.4发售）	1728
口袋妖怪·金（银）（GB、NINTENDO、RPG、未定）	1118
超级机器人大战F·完结篇（SS、BANPRESTO、S·RPG、预定4.23）	1071
塞尔达传说64·时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定4月、64DD版未定）	928
心跳纪念品2（暂称）（PS、KONAMI、SLG、未定）	747
恶魔救世主（SS、CAPCOM、FTG、预定4.16）	710
勇敢的剑客·武藏传（PS、SQUARE、A·RPG、预定98年夏）	604
MOTHER 3·奇怪生物之森（64DD专用、NINTENDO、RPG、未定）	588
星海传说·第二个故事（PS、ENIX、RPG、预定98年夏）	562



次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	954
2	2	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	481
3	3	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	447
4	5	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	399
5	4	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	384
6	9	热斗 '96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	321
7	7	幽·游·白书～魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	310
7	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	310
9	10	火炎之纹章·圣战的系谱(SFC、NINTENDO、S·RPG)	266
10	新	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	233

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想Ⅶ (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	9441
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	5520
樱大战 (SS、SEGA、AVG＋SLG、96.9.27)	4176
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	4148
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	3481
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	3354
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	3092
德贝赛马 (PS、ASCII、SLG、97.7.17)	2763
超级机器人大战 F (SS、BANPRESTO、S·RPG、97.9.25)	2509
陆行鸟之不思议的迷宫 (PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	2363

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1365
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	597
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	373
4	7	真·侍魂～霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	288
5	5	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	275
6	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	265
7	8	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	241
8	9	幕末浪漫～月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	212
9	10	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	203
10	新	街头霸王 ZERO 2 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	198

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	121234
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	41037
VR 射手 2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG)	35938
漫画英雄对卡普空·超级英雄们的激突 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	22192
电脑战机 VIRTUA ON (MODEL 2、SEGA AM3、3D－ACT)	21275
新日本职业摔角联盟·斗魂烈传 3～街机版 (SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	18126
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	15880
死亡之屋 (MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	14711
幕末浪漫～月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	13226
哈雷·戴维森与洛杉矶骑士(MODEL 3 STEP 2、SEGA AM1、RAC)	12236

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1697
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	756
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	479
4	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	383
5	5	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	363
6	7	真·侍魂～霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	361
7	8	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	311
8	9	幕末浪漫～月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	282
9	6	街头霸王Ⅲ·二度冲击 巨人之战(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	266
10	新	街头霸王 ZERO 2 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	253

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
耀西物语 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
TRIPLE PLAY 99 (PS、ELECTRONIC ARTS、SPG)
NBA SHOOTOUT (PS、SCE OF AMERICA、SPG)
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)
血腥咆哮 (PS、HUDSON & SCE OF AMERICA、3D－FTG)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
最终幻想·战略版 (PS、SQUARE & SCE OF AMERICA、S·RPG)
WCW NITRO (PS、THQ、ACT)
GEX ENTER THE GECKO (PS、MIDWAY、ACT)
VR 职业摔角联盟 64 (N64、THQ、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 3 月 27 日的 484 号～4 月 17 日的 487 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 2 月 23 日～98 年 3 月 25 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 2 月 26 日～3 月 25 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 3 月 19 日～3 月 25 日。

本期参与"中国电玩榜"的 70 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为精美画册"泰坦尼克"和"超级现代武器"各一册。凡参加"中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

安徽安庆	李贝	甘肃兰州	林浩	河北保定	孙硕	湖北天门	刘义伟	辽宁鞍山	张岩	上海	杨懿	四川宣汉	陈轶
安徽合肥	李棱	广东电白	周伟彪	河北邯郸	冯磊	湖北武汉	冯亮	辽宁鞍山	雷洋	上海	卢振宇	四川宜宾	王翼翔
安徽合肥	李博	广东开平	张振宇	河北邯郸	苏治	湖北武汉	张智超	辽宁沈阳	付洪涛	上海	孙骐舜	四川自贡	周韬
安徽合肥	黄旭	广东廉江	陈易	河北石家庄	王文龙	吉林吉林	宁檬	辽宁沈阳	熊晓峰	上海	刘庆春	四川泸州	佘和仁
北京	封少洋	广东湛江	张国辉	河北邢台	左涛	江苏常熟	盛贤彬	辽宁沈阳	林广	上海	路盛	天津	马晓辰
北京	吕明	广西宾阳	刘达	河南洛阳	邵兵	江苏苏州	周瑜麟	宁夏银川	阚峰海	上海	倪俊	乌鲁木齐	王军
北京	李太松	广西桂林	金凯	黑龙江大庆	连迎	江苏无锡	刘志福	山东淄博	高民	四川成都	王昭	浙江杭州	施华东
北京	于国强	广西梧州	高炜	黑龙江哈尔滨	赵之阳	江西南昌	赖敬坤	山西太原	刘嘉	四川成都	杨林	浙江杭州	张敏捷
北京	张骏驰	广西邕宁	莫违显	黑龙江哈尔滨	姚宇宁	江西萍乡	李攀	山西太原	唐杰	四川成都	李康	浙江天台	卢勇
北京	侯斯萌	贵州遵义	李凯	黑龙江五常	曹业貌	克拉玛依	马腾	陕西安康	阮杰	四川成都	王进	浙江舟山	贺舢

由于版面有限，选票样式及投票规则请读者参看本刊今年第四期或第三期。如不按规则投票，选票作废。填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"幽游白书(GB)"我们则无法判断是 GB"幽白"系列中的哪一款，应填写"幽游白书·魔界之扉篇(GB)"。



寄生前夜

吸收一切 为我所用

线粒体（Mitochondria），原本存在于动物细胞内。它是细胞中除细胞核外唯一具有遗传因子的成份，它能够分解有机物，为细胞提供能源……然而，人类对线粒体的了解还是太少了，终于有一天，线粒体显露出了自我的意识……

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：98 .3.29	媒体：CD×2



你绝不会想到，最凶恶的敌人其实就在你的体内！

12月24日

共鸣

这是一个寒冷的冬天，雪花飘过了自由女神的脸落在了这片喧闹的都市中。

整个曼哈顿都被笼罩在圣洁的雪中，霓虹灯把百老汇区照得如同白昼一般，街上熙熙攘攘的人群，花花绿绿的圣诞树，都把这个圣诞节推向了高潮。在著名的卡耐基大剧院门前，整个纽约的达官巨贾都来到了这个剧院，来听这圣诞平安夜的歌剧演出。

阿亚在男友的陪伴下来到了这个大剧院。只有在这个圣诞前夜，她才脱下那身警服，而换上了自己并不太喜爱的晚礼服。



硕大的水晶吊灯高挂在穹顶，光线在经过无数次的折射后变得柔合起来，却又略显无力，女主角的歌声飞向观众席，每个人都被淘醉了。她的瞳孔透射出的绿光也依然那么优美、自然，台下的观众每个人都陶醉于这歌声之中。倾刻间，火从每个人的身体中喷发出来！整个剧院成了一片火海！

阿亚相当镇定，在旁人看来她一定是位具有天赋的警官。

"你果然没有着火。"女演员的平静激起了阿亚心中的迷惑，"你醒悟吧，这是线粒的力量。"

在女演员挥手的同时，阿亚感到一阵燥热，身体由内向外仿佛要喷发出来，转瞬间这股热量又被吸收得无影无踪。阿亚毫不犹豫地开枪了，但是M92F型手枪子弹丝毫不能阻止她的离去。阿亚追到幕后，只见地板被撞开了一个大洞。此时，门外传来尖厉的警笛声，阿亚从增援部队那里获得60发子弹后，便独自跳下洞口。

昏暗的灯光里闪出一个白衣女孩，阿亚上前几步，发现已到了剧院后台休息室。在这里阿亚亲眼目睹了老鼠的变异……首先是剧烈的抽触，随后整个身体开始肿胀，皮毛渐渐被增殖的肌肉和骨胳撕裂开来，露出巨大化的牙齿和血红的尾巴！

阿亚在它身后的一间休息室里见到一具烧焦的尸体，从而得到了"かくやの键"。用它可以打开其它各门，在其中一间的桌上发现了那名女演员的日记。原来她名叫梅丽萨·皮尔斯（メリッサ·ピアス），这次的演出是她第一次出任女主角……圣诞节那天晚上她将前往中央公园继续表演。从内容来看她并非邪恶之徒，相反只是个体弱多病的人，一直以药物维持健康，近一个月来还有所恶化，并且经常感到燥热。日记下还压着"けいこはの键"。阿亚用它打开了走廊尽头的琴房大门，只见梅丽萨正在悠闲的弹琴。

"我是梅丽萨……是梅丽萨……"她的眼光突然一变，"我是夏娃（EVE）！"话音伴随着琴键的碎裂声落下。阿亚试图拦击她，却被一阵幻觉遮住双眼，使夏娃再次脱身。

钢琴后的洞口将阿亚带到了阴暗的地下水道。继续追击，阿亚在拉下电话旁的开关后与夏娃再次相遇，可意想不到的事件又发生了，夏娃竟然将身体液态化，轻易地穿过了另一道铁栏。现在阿亚确信那不会是人类了。

与此同时，一只鳄鱼一样的变异生物正悄悄地接近她。对付它必须先向其尾部射击，而后攻击头部。

阿亚拖着疲惫的身体走出剧院大门，一名记者又来纠缠。好在同事丹尼尔及时赶到，直率的一拳将记者"淘汰出局"

12月25日

融合

在距离卡耐基剧院不远的纽约市警17分署的办公室里，阿亚正在与同事丹尼尔、尼克斯（ニックス）、华纳（ワーナー）谈论着昨夜的事件。不久，部长贝克（ベイカー）将她叫进了自己的办公室。

"你的报告我已经看过了，那确实不可思议，不过目前还不能做出任何结论……为了尽早结案我会全力协助你调查的。"随后阿亚从他手中接过"改造许可证"，以后就可以前往警署地下室的武器保管室补充装备。

在阿亚返回办公室的路上，正巧遇到了丹尼尔的儿子本恩（ベン）。原来丹尼尔答应与儿子共渡圣诞，而且今晚还要去中央公园的露天剧场听歌剧，现在本恩要求父亲履行诺言。然而本恩又一次失望了。昨夜的伤亡人数很多，又多是上流社会人物，所有警察都已召回，丹尼尔唯有怀着内疚的心情看着儿子怏然离去。

部长办公室里，贝克告诉众人要召开记者招待会的事告诉众人，看来事情确实已经搞大了。



……会上，阿亚直言真相："我认为那名叫梅丽萨的女演员已被某种东西寄生并操纵了。……"这句话立即引起轩然大波，记者们争先恐后地嚷出自己的问题。贝克见事态扩大，连忙抢过麦克风，草草结束了招待会。

会后，贝克大发雷霆，他担心阿亚的话加上记者的夸张和臆测会在居民中造成恐慌。正在这时，电话铃响了起来，有情报说自然史博物馆有位专门研究线粒体的生物学博士，他可能会对案情有所帮助。于是，阿亚和丹尼尔立刻动身前去调查。

今天的自然史博物馆正在筹备恐龙化石展，因此并没有对外开放。阿亚和丹尼尔踩着积雪来到了充满陈旧气味的博物馆。他们分别在服务台登记后便随门卫来到汉斯·柯兰普博士的研究室。

据丹尼尔讲，柯兰普曾经是一名医生，后来埋头研究线粒体，他的关于线粒体包含新遗传信息的主题研究引起过有关人士的注意。阿亚希望他能帮助自己解开心中谜团。但当她第一眼看到柯兰普时，熟悉的幻觉又出现了……无影灯下明白色的手术台；身着淡蓝色病员服的女孩；穿白色长挂的医生……柯兰普的提问打断了她的幻觉，阿亚连忙理顺思路，询问有关线粒体的事……

"线粒体(Mitochondria)与细胞中其它部分不同，"柯兰普说道，"它是除细胞核外唯一具有遗传因子的成份，而且我认为它的遗传因子绝不象人们以前想象的那么简单。一般来讲，线粒体的主要作用是分解有机物，为细胞提供能量。人体中是以生物电流传递信息的，线粒体就象是发电厂……你刚才提到了人体自燃，那至少需要1600℃的高温，但这并非不可能，如果人体内每个细胞的线粒体都满负荷同时工作，其产生的热能足以把人体点燃。"

柯兰普的回答使阿亚和丹尼尔十分焦虑，难道夏娃可以操纵人体内的线粒体？二人带着更多的迷团离开了博物馆。

阿亚和丹尼尔在一层的新闻发布室见到了贝克部长，获息女演员梅丽萨的失踪并没有影响剧团的计划，今晚它们将在中央公园的露天音乐堂举行演出。阿亚担心夏娃会利用这个机会再次制造惨剧，而丹尼尔更是焦急，向门外飞奔而去。原来同看今晚的歌剧正是他和儿子本恩的约定。

丹尼尔的车技不知何故变得糟透了，一脚刹车几乎使人冲破前窗。他大叫着儿子的名字，跑向公园入口，不料手臂突然腾起火焰，他咒骂着撤了回来。阿亚安慰了他两句就一个人跑进公园。

这座中央公园内原本设有两座动物园，但现在各种动物已发生变异，破笼而出。阿亚在其中一座动物园的池塘左侧找到了管理室，电脑旁抽屉里的"CPの键"能打开右边的大门，这里原本是模拟热带雨林环境，但现在已成为毒蛇出没之处。再向深处走，终于来到露天剧场，夏娃的歌声正在空中回荡着。当阿亚冲进去时已经晚了……夏娃操纵着线粒体，将观众的细胞一个个拨离开来，组成一种半液态的流体物质，汇成一大团，而失去细胞的人们只留下一层表皮组织和白骨。

夏娃离开了，阿亚随着那个常在幻境中出现的女孩的指引，在迷宫般的小路上前进。当杀死几只巨大的沙蚕后，便可赶上夏娃。也许应该说是夏娃在等待着阿亚，她已备好一辆马车停在路边。

"你想知道真相吗？上车吧，我会满足你的好奇心。"夏娃的声音好像具有某种诱惑力，阿亚缓步登上马车。此时马的身体也燃起了火焰，它拖着长长的火舌在空旷的街道上疾奔。

"我是夏娃，一直就寄生在这个女人体内，不过现在这个身体已经属于我了。一直以来，我们线粒体就生活在人类的细胞中，不过，现在该是我们主载的时候了。"

"我不会让你得逞的。"话音未落，阿亚的枪口已指向了夏娃……

马终于耗尽了力气，一头栽向地下，阿亚在剧烈的震动中失去了知觉。

此时的丹尼尔依然守在公园入口，焦急的心情同样要把他烧化。突然本恩跑来了，丹尼尔简直不敢相信自己的眼睛。

"你不能陪我，我只好去找妈妈，"本恩委曲地说，"可是妈妈她不愿，现在演出一定已经开始了。爸爸你怎么了？"

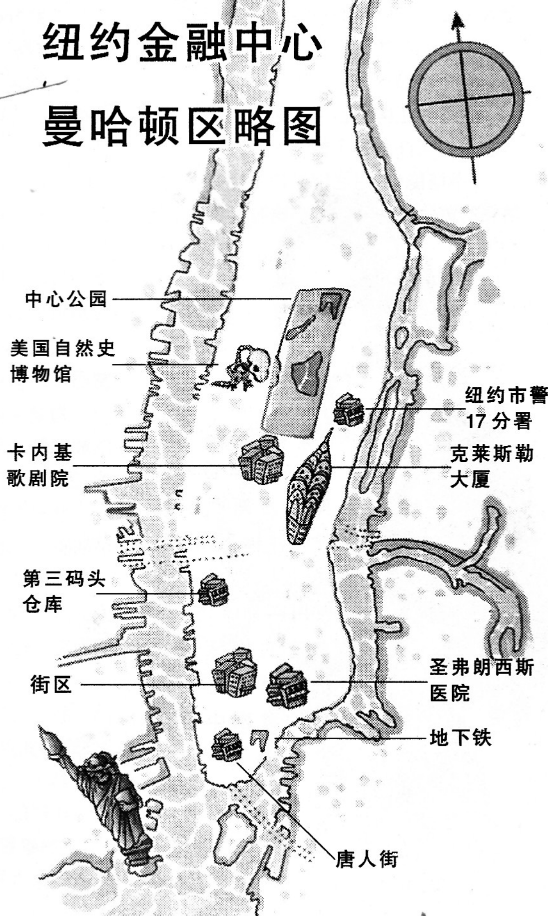
"……"

贝克部长已得到消息，恐惧正如瘟疫般蔓延开来，疏散命令已发布，昔日嘈杂纷闹的街市正在失去生机……

忽然丹尼尔撞进屋中：

"我与阿亚失去联系了。"他叫道。

贝克部长却相当镇定，"你现在马上去



疏导居民往岛外避难！"

"这不可能，我必须找到阿亚。"不等贝克阻止，丹尼尔就离开了。临走他把本恩托咐给了女警卡茜(**キャシー**)照顾。

在人们纷纷逃向岛外时，一个身背旅行包的瘦小日本男子却执意要进市区，他叫前田·邦彦，是日本某大学的化学研究员，目前正在从事对线粒体的研究……

……阿亚努力摆脱幻觉，醒来后发现自己身处一间简陋的民居，电视机前坐着个东方人。那人发现阿亚醒来便主动自我介绍："我叫前田·邦彦，刚从日本来。"

阿亚正要答话，丹尼尔走进屋中。

"本恩已经没事了。"他说道，"但市区接二连三地发生人体自燃的怪事。"

阿亚回忆起昨晚的见闻，说："我看到剧场里的观众都被熔化掉了！"

"这种事几年前在日本也发生过。"前田突然的一句话令阿亚和丹尼尔吃惊不小。"虽然我不能了解到更深入的情况，但至少还知道那是由一位科学家的夫人遭车祸而起的。那个科学家就培育了妻子的肝细胞，可后来他妻子竟被线粒体支配了。"

"什么话，日本的事怎能与这里的事混为一谭。"丹尼尔很粗鲁地打断前田。

前田忽然想起了什么，问阿亚："你为什么没有自燃？"

这句话正中阿亚的心事，她顿了一下才说道："也许我是个怪物……"

"不可能！"丹尼尔说道，"你是曼哈顿最棒的警官——阿亚·布瑞雅！"说完就与前田走出屋外。



梅丽萨·皮尔斯
1977年曾进入圣弗朗西斯医院接受肝脏移植手术，其后由于排异现象而一直用药物维持。体弱多病的梅丽萨的唯一愿望就是在圣诞夜的歌剧中担任主演。

12月26日　淘汰

次日清晨，阿亚与丹尼尔、前田要先去左右两侧的武器店和超市补充物资，而后乘车离开，继续调查。

丹尼尔有些担心本恩，结果证明这是没有必要的，聪明的警犬希帕(**シーバ**)已经成为了他的新朋友。于是他们决定去博物馆，让前田利用柯兰普博士的实验室继续进行对线粒体的研究。

屋里的陈设没有什么改变，前田很快找到了已培养好的线粒体标本。利用显微镜可以清楚地看到细胞的微观世界……

那些类似蜘蛛的东西就是线粒体，当它们贪婪地抱住细胞核后轻易地就可将其控制住……这时阿亚提出观察自己的细胞，她让前田抽取了一些血样，放在镜头下。起初的情形与刚才一样，三四个线粒体将阿亚的细胞核紧紧扣住，然而不知什么力量将这些入侵者弹来了！看来阿亚对线粒体确实具有特殊的免疫力。

"你们在干什么？"正当众人惊呀的时候，柯兰普博士突然出现在门口。

"全市避难令已经发布了，你怎么还不走？赶快离开这危险的地方吧！"阿亚说道。

"我是不会走的，"柯兰普边说边走向显微镜，"你们为什么动我的仪器？这是什么？"

"这是什么？"丹尼尔几乎是同时问道，"这不是我儿子本恩的照片吗？还有我妻子……是前妻……这到底是怎么回事？"说着他一把拉住柯兰普的衣领，将他双脚提离地面。

"放开我，我有回答的义务吗？"柯兰普虽然声音不大，可是毫不示弱。

为避免摩擦，阿亚上前拉开二人，丹尼尔愤愤地咒骂着，与前田和阿亚离开博物馆，返回警局。

此时的警署已是满目狼藉，纸张文件撒满地面，一定是夏娃来过了……丹尼尔第一个冲进屋子，他真是后悔不该把本恩留在这里。前田在阿亚正要进去时把日本的破魔矢塞到她手里："它会给你带来好运的。"

此时的17分署已被各种异化生物占据，到处可以看到警员的尸体。为了找到本恩，阿亚奔向犬舍，可那里只有奄奄一息的卡茜……

年轻的本恩并没有意识到事态的严重性，正追着警犬希帕穿过二层走廊，他对变异鼠的逼近竟毫无察觉。

阿亚也来到了二层，在罪犯识别室的桌上找到了"武器仓库**の**键"。另外，在二层的某警员尸体身上还可以找到打开换衣室柜子的"**ロッカーの**键"。

另一方面，贝克部长正把本恩拉到自己身后，原来温顺的警犬希帕在线粒体的操纵下已开始变异，并一步步地逼向贝克和本恩。贝克掏出手枪，用尽弹夹里的子弹也没能阻止怪兽，利爪投下的阴影已罩住他苍白的面孔上。

门"砰"地撞开了，"你的对手是我！"阿亚的声音激怒了怪兽，它撇下贝克和本恩，掉转三只头扑了过来。阿亚现在好象老练得多了。其实只要先消灭它中间可回复体力头，再射杀其余两个头即可。

"它本来是只相当出色的警犬……"本恩看着地上的尸体说，"可是……"

12月27日　受胎

警局里的变异生物暂时清除了，阿亚在化验室找到了正在研究线粒体的前田。前田认为目前夏娃虽然能控制线粒体占有人体细胞，但也存在着一个弱点，它不能脱离细胞生存，一旦细胞死亡线粒体也无法生存。而其自身又无法繁殖，一直是随细胞分裂而分裂。上次在日本，那个被线粒体控制的女子想偷取冷冻精子自行受精来产出完全的线粒体生物，幸好没能成功。这次被操纵的又是女性，恐怕她还会进行相似的行动。一旁的丹尼尔也想起在圣弗朗西斯医院有专门从事人工精子研究的科学家。那里必定有冷冻精子，很可能是夏娃的下一个目标。于是阿亚和前田直奔圣弗朗西斯医院。

大厅里很安静，想必是医务人员和病人都已撤离了。阿亚再次看到那个神秘的女孩，然而也再次一无所获。

乘上电梯，来到地下室。这时电闸上暴发出一阵火花，供电系统的损坏使所有灯都变暗了，连电梯也停止运行。阿亚仔细调查每一间屋子后，找到一个"**ヒューズ**"和一把"**トビラの**键"。后者可以打开解剖室的门，从中能取到另一枚"**ヒューズ**"，而被烧焦的尸体旁是一张"青**カードキー**"。把"青**カードキー**"插入门边的识别器，随后阿亚又从门后的屋里找到了第三个"**ヒューズ**"。

在不远处的电源室，调查电闸后选择第二项接通电缆，再选第一项合上闸门。最后，阿亚将三个"**ヒューズ**"逐一插进右边的缺口，电力总算恢复了。



前田・邦彦

日本某大学的化学研究员，数年前就开始了对线粒体活动的研究。前些年在日本曾目睹了类似人体自燃奇怪事件……

虽是化学研究员，但前田仍随身戴着护身符。

大厅另一侧的门通向手术室，阿亚一踏进这里就感到全身象火烧一样灼热，屋里的陈设与幻觉中所见的极为相像。"难道这里……"阿亚很快克服了思维的混乱，从一名护士手中接过"绿カードキー"，并得知人工精子研究室在13层。于是，她先从电梯旁边的通路下到地下室，转动房间右下角的阀门手柄，然后直上13层。

地上烧焦的尸体证明夏娃已经来过了，阿亚不得不加快脚步。进入尸体对面的房间，她推开箭头旁的仪器，再按动露出的红色开关以开启实验室的门。可是当她进入实验室时，保存精子的低温桶已经打翻了，各种医疗档案散落了一地。阿亚从中发现了两份20年前的病历档案，大意为：玛亚(MAYA)和梅丽萨同时于1977年12月23日入院，前者因车祸受重伤，抢救无效当日死亡……后者为严重脏器病变，移植玛亚的器官后得以康复，但一直以药物抵抗排异反应。这两份病历的特别之处并不在于其内容，关键是它们竟会出现在这个实验室。继续搜索，阿亚在冷藏柜上看到了另一张纸条，上面赫然写着："人工精子开发部……汉斯・柯兰普博士……"直觉告诉阿亚，柯兰普博士肯定隐瞒了什么。但此时不容多想，她抓起桌上的"エレベーターの键"跑进电梯，只见一支空了的试管正在脚边滚动。

与此同时，航空母舰已出现在长岛附近的水域。数架F15战斗机正离开甲板向曼哈顿上空飞去。看来军方已经插手了。

站在屋顶上的阿亚仿佛又听见了夏娃的歌声，她奋力打败巨型化蜘蛛，赶上了将要离去的夏娃。

"我已经得到了人工精子，不久，完全的线粒体生命就要诞生了……"她说出了阿亚最不愿听到的话，"本来在日本那次才是我最初的叛乱，可惜失败了。不过这次不同了，我的计划是完美的！"

阿亚听到一阵尖利的呼啸。

"人类真是愚蠢的生物。"夏娃说道。

这时，一架战斗机从二人身边掠过，夏娃没有任何反应，然而飞行员体内的线粒体却与夏娃产生了共鸣，又一个人成了线粒体的牺牲品，整个编队就此被冲散。

"你明白了吧，阻止我进化的行为是愚蠢的。"夏娃边说边飘向夜空。

另一方面，阿亚则处在了生死关头，一架受伤的战机直撞向楼顶。幸亏她及时地在左下方找到了一部外挂升降机才脱离险境。

镜头转向贝克部长的办公室。华纳得到了重要情报；有人曾见到梅丽萨于歌剧院出事的前一天去了博物馆。丹尼尔决定分头调查，寻找夏娃的踪迹，还把通讯器给了阿亚和前田，搜捕开始了。

12月28日

解放

作为纽约金融中心的曼哈顿区经过几十年的发展才成为世界上最繁华的地区之一，而线粒体只需几天就将这里化为了一片死域……

阿亚停下车，走进第三埠头仓库。用刚刚从角落拾到的"仓库の键"逐一打开一道道门。顺着锁链，来到地下室，可这儿只有个变异螃蟹，杀掉它可以得到一架火箭筒(第三埠头仓库并非推进剧情的场所，在结束博物馆的任务前均可来此)。

在唐人街里阿亚见到了前田，据他讲有一股浅棕色的液体刚涌过下面的下水道。阿亚让他留在上面继续观察，自己一个人爬下了铁梯。

这里的地下水道横平竖直，呈"井"字型交叉分布。阿亚很快来到排水场。果然看到了那些由遇难观众的细胞组成的棕色流体，它显然据有生命和思维能力，因为当阿亚按动控制室的开关将它冲出来时，它猛地击中顶部，用落下的瓦砾筑成土墙，阻止阿亚继续追击。阿亚只好再按下电钮把水放掉，从水渠走向地铁站。

杀死一只巨型蜈蚣，阿亚沿着铁轨跑上铁路桥，正好见到那股浅棕色液体流向了博物馆，于是她取下前面警员尸体腰间的"ゲートの键"，利用它在地铁的候车大厅开启返回地面的门。

夜幕悄然而降，博物馆内越发阴暗。一进入博物馆就会发现一名白衣男子消失在门后。不用问，这就是柯兰普博士，不过现在并不用追踪他，因为此时许多门是打不开的。

另外，在博物馆内设有一些问答机，题目大多与自然科学关于，如果两次之内答对就会得到回复剂或弹夹作为奖励。题目如下：

●ここに动物は何匹隠わているでしょう？
答：9匹。

●地球の最初の生命か现れたのは约39亿年から37亿年前さてこの生命は，何を荣养源にしていたのでしょうか？
答：海底火山か出す硫化水素。

●ミトコンドリアは细胞の中でATP(アデノシンニリン酸)という高エネルギー化合物を作り出しますさて，このエネルギーの大きさは？
答：1平方CMあたり20万ボルト。

●生物の祖先のバクテリアは，酸素を荣养源とするミトコンドリアを，体内に取り入み共生することで他のバクテリアと比较できない程のエネルギーを手に入れました，しかしそのことて受けた弊害とはなんでしょう？
答：活性酸素による老化现象。

●1987年にキャン、ウイルソン两学者か发表レた学说では，すべての人类か"ミトコンドリア・イウ"，と呼称されある生物から始まつたとされています。さて、その生物とは？
答：东インドシ半岛のチンバンジー。

●25亿年前，海や大气に含まれる酸素が增え始めました。原因は？
答：叶绿体バクテリアが光合成を行なった。

阿亚上上下下寻遍博物馆才找到二层的监控室，墙角处的开关控制着电脑锁的开合。此时从监视器里可以看到夏娃正在4层的某间陈列室里。就在阿亚冲出监控室时，亲眼目睹了霸王龙骨架化石活化的过程。现在赶到柯兰普的3试验室，发现前田也在这里，他把经过自己改装过的手枪给了阿亚。

柯兰普博士突然出现在门口时，阿亚没有想到他会下毒手，所以直接问到有关他的研究和梅丽萨的事。幸好丹尼尔的铁拳及时击中柯兰普的下巴。可就在他要说出实情时，他的身体也自燃了，丹尼尔和前田也被热浪推出窗外。柯兰普最后的遗物

只有一把钥匙。现在阿亚可以打开馆中每一道门了。

三层的一具三角龙骨架活化了，它将贸然闯入的阿亚撞出窗外，不过自己摔得更惨。阿亚忍着身体的燥热打死了霸王龙，从与三角龙陈列室相通的房间内找到另一条楼梯。现在，她又要面对夏娃了。

“嘘——”夏娃才睁开的眼睛又闭上了，她的腹部已明显地胀大，外形也有了新的变异，体外血管交织成网状向四面八方伸展着，她显然是在孕育者新的生命。

“祝福我吧！阿亚，我的孩子快要降生了，完全的线粒体可以完全代替人类在这个星球上生存。”夏娃缓缓地说。

阿亚不愿多花唇舌，持枪直逼上去。此时，街上的井盖均被浅棕色的液体顶上了半空。那些液体很快组成了一个粘糊糊的半液状人形，将夏娃包进手掌，一起远去。

就在阿亚、丹尼尔和前田坐在警车里离开博物馆时，军方的第二次进攻展开了。首先只有几架蛇镜蛇式武装直升机，它们在楼群中穿梭，将巨大人形的位置报告给母舰。但那人形液体生物很快变成球体，外层还罩起一道光晕，不等那几架“眼镜蛇”反应，飞机就已化成火球。若干架“鹞”式垂直起落战斗机立即飞离甲板，六枚导弹每两枚一组射向球体。可它们一碰上那层光晕就拐向旁边，倒是那些飞机像耙子一样逐个被炸掉。

阿亚等三人已由直升机接上舰母，并且阿亚主动提出要用新型飞弹攻击线粒体。

飞弹射程很短，只能在近距离发射。飞行员将直升机排成纵队挡在阿亚的飞机前，用自身作盾，使阿亚在最近的距离发出飞弹。高大的人形生物在刹那间瓦解了，自由女神像在强大的压力下倒向地面，而阿亚眼中出现的是进一步变异了的夏娃。这一仗在所难免。

12月29日

进化

和平总是短暂，安逸只有瞬间。夏娃的躯体溶解掉的时候，每个人都以为那就是恶梦的终结。然而，当人类庆祝暂时的胜利时，夏娃所孕育的完全线粒体生命降临人间了……

阿亚让丹尼尔和前田乘飞机离开，她决心一个人与线粒体战斗到底。

线粒体生命的发育速度并非人类能够想像的，他在与阿亚战斗的过程中从婴儿发育到最终形态，攻击力随之加强，阿亚越发感到力不从心。丹尼尔坐在直升机上看到这些心急如焚，前田从怀里拿出一个弹夹，里面是他刚制成的，装有分解线粒体能力的药物子弹，丹尼尔一把抢在手中，飞身跳了下去。

阿亚正陷入困境，终结形态线粒体动作灵活，子弹打上去连痕迹也留不下。这时，她听见丹尼尔的声音从空中传来。只见他因为进入线粒体的能量场而全身燃起大火，好在气流把火舌推向身后，他才得以将弹夹准确地掷到阿亚手中。阿亚将它顶上前田送她的手枪，果然创出了奇迹，线粒体生命在甲板上扭动着化成液体，可是它拼尽全力，决心与阿亚同归于尽。

奔跑！阿亚没时间回头去看那生物。船舱内的通道很复杂。第一个三叉路口向左走，穿过一道道舱门不可有任何犹豫，最后从铁梯下到引擎室。阿亚刚调好开关，线粒体生命就到了，此时它追得更紧了。现在速度更加重要，必须尽全力减少路程。从左下角的梯子离开引擎室，努力向前冲，阿亚终于先一步跳入海中，而战舰也及时地炸成碎片。

……还是卡耐基剧院，还是水晶吊灯，还是那部歌剧，还是那段歌词。一切在这里结束，一切在这里开始。



文：刘鹏　责编：PERFECT

有关“寄生前夜”的其它要素

●主人公PE特技

ヒール：HP30回复
ヒール Hi：HP60回复
ヒール Ex：H280回复
デイトクス：毒状态回复
メディック：异常状态回复
バリア：短时内敌PE攻击无效
エナジーショット：强力一击
スキャン：敌HP、弱点分析
スロウ：敌行动速度减慢
ヘイスト：阿亚行动速度提升
コンフューズ：敌混乱
ジェネヒール：PE值转化为HP回复
プリレイズ：HP变为0时自动复活
フルリカバー：HP与异常状态完全回复
リバレート：阿亚变身后的敌全体强力攻击

●合理利用“BP”值

“BP”值是角色级别提升后增加的数值。在菜单的最后一个选项中能够对“BP”进行分配。利用“BP”值除了可以增加携带物品数量、加快ATB增长速度外，还能够提升装备各项数值的上限。

在通关后，会自动统计玩家总共得到的“BP”值，并且在二次游戏的开始主人公便拥有前次得到的所有“BP”值。

●有关装备的改造

提升装备的能力值，最直接的办法就是利用增加装备数值上限的道具，不过要注意，这类道具最好在游戏末期确认得到最终装备后再统一使用。

要缔造最强装备，单纯依靠提升上限的数值是远远不够的。这时就需要拥有足够的“ツール”和“武器改造许可证”。

“ツール”可以将某装备的特技或提升数值转移至其它装备上，但是被移走特技或提升数值的装备就会消失。如果即需要移植又不希望装备消失，那么就要拥有“万能ツール”。至于“武器改造许可证”的作用，利用它可以增加装备携带特技的数量。在第二遍游戏才出现的“克斯勒大厦”中藏匿有大量类似“武器改造许可证”的道具。

●克莱斯勒大厦

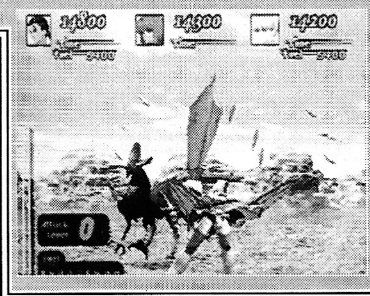
这是第二次游戏才能出现的地点。大厦共77层，每10层都有BOSS出现，取胜后可以得到这10层的电梯钥匙。克莱斯勒大厦每层都相当于一个迷宫，而且每层都有一间存放稀有道具的房间。

异度装甲

新品尝试 闪电出击

文字的障碍虽不会阻碍玩家通关，但是游戏剧情的魅力玩家是无法完全感受到的。比如《异》、《PE》，游戏中常会出现长达五、六分钟的重要对白，而且史氏为了突出情节的乐趣，往往将背景音乐淡化或索性将其取消，此时看不懂日文的玩家就只有拼命按○键了。语言的隔膜确实严重影响了游戏的乐趣。

PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.2.11 媒体:CD×2



一个丧失记忆的少年要如何面对自己的命运呢？

(接上期)

黄、西丹和瑞高由经宿舍旁的梯子上到屋顶，进入西北方的地下水道入口。在 B2 的西方找到一串钥匙(カギの束)，并利用它打开 B2 东方上锁的房间，从而找到守护之铃(お守りの铃)。在 B2 北方的血迹处，黄摇动守护之铃引出怪物，三人合力打倒怪物。

恶战之后，三人返回宿屋休息，瑞高也离黄而去。翌日，黄完成当天赛事之后来到了机甲库。正当他为明天的赛事担心时，蒙面人出现了。交手后，蒙面人道出他就是三年前抱着黄到拉汉村的人，并且正是受黄的父亲卡恩（カーン)所托。决胜一战中，黄终于获胜。

在竞技场取胜的黄成为了新的王者，应总统之邀与西丹来到总统府，在 2F 西面的房间与总统会谈。正当黄与总统会谈之际，悄悄潜入总统府的瑞高从天花板上跌下。总统立即下令逮捕瑞高。离开总统府后，黄和西丹在隐蔽之处听取了哈莫儿的情报，并决定利用火车逃走。在 D 区，二人与瑞高的手下相遇，并在今夜行动，救出瑞高。

当晚，黄和西丹到达了望塔，跳上经过的火车顶，借此来到地下船坞。进入地下船坞后，黄和西丹避开守卫，利用通气管道进入货仓。借助木箱，二人跳入另一条通气管道，来到警备室取得万能钥匙(マスターキー)和机甲用的回复装置，得到万能钥匙后的二人畅通无阻，终于到达机甲仓库。另一方面，一条地龙正把尼高作为了目标，幸好黄及时赶到，救助尼高，击倒了地龙。

被救的尼高并不领情，正当摩擦在即时，基斯莱布遭到了该伯勒拉特务部队的攻击。为了阻止他们破坏原子炉的计划，黄迎来了连续五场战斗。正当黄与敌方第四部机甲战斗时，终于觉悟了的瑞高前来助战。最终，出现在黄和瑞高面前的是驾驶一艘巨大战舰的多米尼亚(ドミニア)。

击倒多米尼亚后，黄、瑞高和艾莉三人虽竭尽全力仍不能阻止战舰的下坠。整个基斯莱布，在大爆炸中化为乌有……

爆炸后艾莉被一部神秘的机甲救起。不久，黄就来接她回到 C 区，和西丹一起等待哈莫儿带来的情报。哈莫儿来到后告诉他们可以利用王都所造的大型战舰离开这里。在 C 区的出口，瑞高加入了队伍。于是四人离开王都基斯莱布向北方的格利尔特工厂进发。进入工厂后，沿着通道前进，不久便遇到了哈莫儿。给机甲作完补给，击退埋伏在房间里的敌人后，黄一行乘上电梯，经过输送带来到西边的房间。调查墙边的开关就可改变输送带的传送方向。经过输送带来到东边，再次改变输送方向，如此走到尽头，就会遇到守护这里的 BOSS——弁野 6 号(への 6 号)，三人合力将其击倒。

打倒守护机甲后，进入战舰内部。不久，西丹便了解了战舰的开动方法，黄找西丹开动战舰(选:ああ)向阿巍进发。航行途中，古拉夫驾驶机甲出现。黄、艾莉和瑞高立即迎战，数回合击战后，西丹利用风力吹走了古拉夫，哈莫儿接着将激光射向古拉夫的机甲，全体队员终于平安返回。

正当黄与西丹谈论古拉夫时，巴尔特的潜沙舰向他们发起了攻击。原来因为黄驾驶的战舰是属于巴尔特的宿敌基斯莱布的。中弹的战舰向潜沙舰坠落下去……

艾莉醒来后找到了黄，原来他们已在海上漂流了两日，他们依靠舰上的食物继续漂流，等待着援救。西丹和瑞高落入了潜沙舰，他们找到巴尔特，双方消除了误会。与此同时艾莉和黄终于获救，二人登上了海上都市塔姆兹。离开甲板，经过电梯来到 4F 的舰桥遇到了热情的船长，他邀请黄共进午餐。进餐之中，黄和艾莉看到正遭受袭击的潜沙舰。于是二人驾驶机甲，飞向潜沙舰，与西丹和瑞高会合了。潜入海底后，黄等人看到巴尔特正与多米尼亚战斗。多米尼亚指责艾莉背叛该伯勒，并向艾莉发动了攻击。在潜沙舰的火力支援下，多米尼亚不得不退却，但却捉走了艾莉。

黄和巴尔特返回舰上，决定将潜沙舰驶往塔姆兹。到达塔姆兹后，巴尔特与舰长成了朋友，二人到饭堂谈得很是投机。没过多久，有船员报告，艾莉出人意料的平安归来。黄、巴尔特和舰长来到舰桥，果然看到疲惫不堪的艾莉。

艾莉独自一人返回潜沙舰休息。当黄和巴尔特到潜沙舰的医务室探望艾莉时，医务人员却说她早已离开了

这里。二人四处寻找她的行踪，终于在动力室找到了她。艾莉正使动力涡轮超负荷运转，然后便到在地上。黄连忙赶上前去，正当巴尔特手足无措时，西丹及时赶到，成功地排除了涡轮险情。至于艾莉。西丹相信她是被人控制所致。黄把艾莉带回医务室后，希格尔德进来说有机甲接近，艾莉要求一同作战。多米尼亚驾着机甲冲了过来，战斗随即展开。打倒多米尼亚后，众人发现原来真正的敌人是海底里的拉姆萨斯。战斗中，拉姆萨斯使用特技，能够抵御任何攻击。当他的特技失效后，众人用必杀技群起而攻。终于击倒了他。但拉姆萨斯向黄发动了最后一击，打得黄倒地不起。危急时刻，艾莉再次发出能量炮，击退了拉姆萨斯。（注：在出战之前，务必将所有机甲装备上防御电击的PARTS）。



重伤后的黄一直昏迷不醒。塔姆兹的医师们也束手无策。但他说能救黄的人只有艾顿(エトーン)。

到了甲板上，一个被人欺负的女孩逃到艾莉身边。不久，来救她的人却用枪指向艾莉。幸亏西丹赶来，向他解释了事情的经过。原来这个人是杰西（ジエシー），他就是艾顿的父亲。于是西丹等人便返回潜沙舰后向北方的教会进发。到达教会后，他早在这里等候了。进入地下医疗室，开始对黄进行治疗，艾莉守在一旁看护。而西丹和巴尔特则在教会内四处打探情报。

治疗结束后，黄的身体已完全回复，只是意识还有待清醒。众人带黄回潜沙舰后来到东南方的孤儿院道谢。希格尔德匆匆赶到，说搜索到巨大战舰的踪迹，要全体人员回舰准备应战。艾莉等人到最北面的房间内调查书柜后，比利会从自己房间内出来。与此同时，斯通（ストーン）司教来到了孤儿院，他请比利为教会的运输船驱除恶灵。回到潜沙舰的酒吧内，艾莉告诉众人有关恶灵的事，众人决定明天一同出发，协助比利驱除恶灵。

当晚杰西回到孤儿院，比利又与他争吵起来。第二天，艾莉在酒场找到比利，问起他父亲的事，比利讲述了过去……

比利年幼时，父亲杰西教给了他枪械的知识。一天，他父亲外出工作，却再也没有回来。当比利十二岁时，母亲又被恶灵所害，在斯通司教的救助下，他兄妹二人才长大成人，比利也在教会修炼艾顿。而此时其父回来了，但他再无昔日的温柔，与从前判若两人，比利疑虑重重，也不再相信父亲。

潜沙舰起航到达东北方的幽灵船。游戏者可从队伍中任选二人出战。进入幽灵船，首先按下红色按钮，使视线清晰，在第二节船舱可找到解除门锁的按钮，沿路前进，并以DASH撞破红色的门，一直冲到控制室与一只怪物展开战斗。击倒它后由控制室南边的出口离开，这时比利的身边又出现了巨大的怪物。与此同时，孤儿院的孩子们也将比利的机甲发射出来，三人驾驶机甲与怪物展开激战，终于打倒了它。

凯旋的战士们回到了潜沙舰，比利需要前往教会总部报告。可是，当比利来到教会时却发现这里刚刚遭到了袭击，教皇也遇害了。

在东面，经过电梯来到深处的资料管理室，众人发现，这里的设备是索拉利斯(ンラリス)的。而教会就是索拉利斯最高统治机关卡谢鲁法院的下部组织。比利知道真相后感到难以接受。当他们刚离开资料管理室，教会的人就到了。他们想不利于比利，这时杰西赶到，杀掉了他们，并揭发他们是比利手下的人。不久，比利便出现了，他将事实说出后，派暗杀部队阻击比利，自己乘机逃脱了。

斯通乘机甲离开后，潜沙舰上的比利一行发现一架空中战舰向塔姆兹攻击。他们赶到塔姆兹后，从舰长的口中得知了斯通的行踪，一行人便向北方的古代遗迹进发了。进入古代遗迹后，乘电梯到达B2，然后在B4西边的房间解除B5的门锁后，便可来到B5的屋头。艾莉出现了神志不清的受控现象。众人都开始为艾莉的身份感到迷惑。在研究室里，斯通来到后带走了试管内的人造生命体——一个少女。三人也和斯通的手下特洛斯(トロス)和塞拉菲特(セラヮイータ)开战了。击退她们后，西丹三人在B2的大走廊遇到一个自称伊德(イド)的人。他驾驶着红色机甲向西丹三人发动了攻击，声称要取回那人造生命体。斯通趁机逃之夭夭。

西丹三人返回潜沙舰后不久，斯通便驾驶机甲向其发动了攻击。得到格拉夫帮助的斯通拥有了能够抵挡任何攻击的防护罩，斯通见自己处于绝对优势，得意的说出了比利母亲之死的真相。杰西这时赶到了，愤怒的比利和杰西合体，击破了斯通的防护罩，从而打倒了他。比利和父亲杰西也言归于好了。

战后众人回到潜沙舰的酒吧内，商议后决定通过巴比伦塔前往空中城市希伯特全愈的黄也加入了队伍，进入巴比伦塔后，黄带领众人在1F一直向南行，利用绳索跳过障碍并沿电缆径直来到控制室。调查后按下中央的按钮，便可进入控制室旁的列车内，向上跳到上层，由楼梯到达列车控制室，再调查上方的开关便可使列车前进了。列车前进的途中，遭到了拉姆萨斯的攻击。击退拉姆萨斯后，他的战舰又向巴比伦塔开火，然而从天而降的重击迫使他们撤退了。黄一行人进入控制室解除了门锁的装置后，由升降台

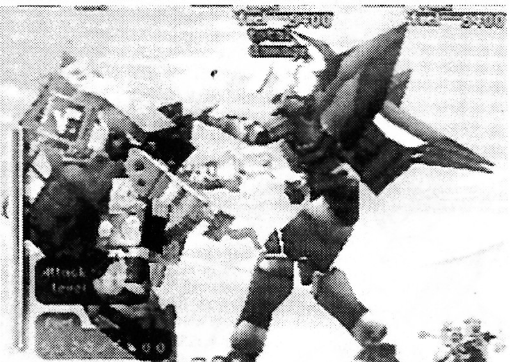
到达了塔顶。

三人站在塔顶上，望着一望远际的天空，这时希伯特的守护者出现了，他不问黄来此的目的便大打出手，黄只得应战，取胜后空中城市希伯特从天而降，并传来一个声音命令守护者立即住手。众人来到希伯特的最底层，了解到刚才的机甲驾驶者是玛莉亚（マリア），她就是居住在钟乳洞的老人巴尔的孙女。

进入希伯特后，三人买到了很强的武器和防具，接着应女皇之邀向皇宫进发。来到皇宫前，蒙面人也在这里，女皇正在房内等候她告诉黄，是她命蒙面人到地下监视指引黄的行动。另一方面，她想从索拉利斯里获得自由，希望得到黄的帮助。黄决定帮助他们(选:心は决まつた)。与此同时，有敌人入侵，屏障也遭到破坏，而敌人逃到了机甲库内，于是黄一行人追踪敌人到了机甲库。

通过街市入口旁的捷径来到机甲库，黄却发现敌人就是多米尼亚。多米尼亚看到玛莉亚后告诉她，她的父亲牺牲了很多地上人做实验，制造了机甲 SLEBZEHN。玛莉亚不相信她的话，多米尼亚便离开了这里。

女皇的房间里正在开作战会议，



▶在第二张盘可以自由行动时，地图中央位置有一古代神殿，其中可以购买许多强力装备，但一定要有足够的钱。

黄等人决定分成四队，坚守这里。当四战皆胜后，敌方的机甲 AHAZEHN 便向皇宫进攻了。而玛莉亚却因敌人的声音与其父相似而不愿出战，但最终她还是驾驶 SIEBZEHN 击退了敌人。返回皇宫后，众人经商议决定破坏索拉利斯的三度屏障进入其中。

在蒙面人的教导下，黄学会了超必杀技，解放地上人的行程也就此开始。经过改良的潜沙舰改名为空中战舰，载着众人飞往莉沙皇府。皇府周围的街市布满了阿巍的士兵，将他们消灭后，黄从街市上唯一的村民口中得知其他的村民都在大灵庙避难。巴尔特决定趁此夺取皇都并解开有关自己家族的碧玉之迷。到达北方的灵庙，调查庙门右方的开关后庙门便开启了。而阿巍的士兵却一拥而上，胜利之后，所有的村民都向巴尔特道谢，巴尔特也向灵庙深处继续前进。

在灵庙深处有石像的房间，巴尔特和玛露用碧玉打开了大门。在内部机甲的仓库中，巴尔特开启了能源供给系统，并在控制室中发出了强力的一炮。正当他兴奋不已时，阿巍的统帅夏克恩（シヤーカーン）带领士兵想前来夺取这里埋藏的机甲，在前来助战的希格尔德和西丹的帮助下，巴尔特击退了夏克恩，夺回了阿巍，并了解到第一个屏障就在莉沙之西的一个洞穴内。西行到达洞穴，三人遇到了夏克恩，夏克恩终于被消灭，第一道屏障被破坏了。

夺回阿巍的巴尔特宣布废除帝制，阿巍全土成为了共和国家。

翌日，众人开始向第二道屏障进军。黄、艾莉和西丹来到巴比伦塔，由西丹控制反射镜，黄和艾莉在外面迎敌，另一方面，巴尔特在灵庙利用巨炮发起了攻击。由于黄与艾莉等人的协力牵制了敌人，第二道屏障终于摧毁了。

为了破坏第三道屏障，黄等人潜入海底。一直向北前进，跳到左边的通道后，湍急的水流会停止，这样，就可进入起初进不去的地方。在尽头，古代遗迹的少女驾驶 CAESCENS 来阻止黄的行动。黄战胜她后使她回复了记忆，她后方的机甲也相继离开了这里。

救回阿曼达（エメラダ）后，黄等人利用 SLBZEHN 登上索拉利斯，并进入其内部。

在 10—4—1 的地方可以遇到艾莉，接着在 12—3—6 的地方与萨姆逊（サムンン）会谈后由经监视塔来到商业街。在西南面的住宅里，黄得到了一位老妇相赠的门票，从而得以进入广场观看表演同时也看到了卡雷尔伦（カレルレン）的演说。

卡雷尔伦在演说中表示要捕捉巴尔特等人，这使得黄分外紧张，并引起了守卫的警觉。艾莉见状便带黄从下水道逃回家中。在艾莉的母亲外出后，黄进入其父的房间调查电脑。这时艾莉的双亲回来了，其父见状报了警。黄为了不再麻烦她，决定独自离开，当他离开商业街之际，西丹出现了，二人经监视塔回到初时的地方，然后进入西北方的垃圾槽内，在调查旁边的开关时艾莉从后面赶来，她已决定追随黄。在垃圾槽的尽头把石块推进扇页，使它停转，然后就可进入食品工场。

三人在食品工场饱餐一顿后来到一间密码室，解除密码后继续前行。坐电梯来到安有警卫系统的地方，解除系统后前进到西南边的房间听取密码。然后在东北方的闸门输入密码(上下上左右)便可继续前进了。而正当黄为无法开启的闸门烦恼时，西丹竟打开了它。黄和艾莉不由疑虑顿生，西丹终于说出了自己的真正身份，并掟去了艾莉，黄在寻找艾莉的途中也被捕了。

被捕的黄变成了伊德……当他醒来后看到巴尔特和比利。西丹解释清楚后重新赢得了信任。三人救回了艾莉和西丹后一同逃至军港。接着向西南方向前进，并找到了出口。然而，哈玛爱上了艾莉，为情所困的他在此时背叛了黄等人……

正当艾莉伤心之际，格拉夫出现了。战斗随即展开，黄的脑部受到处刑人强大力量的刺激变成了伊德。西丹等人由于玛莉亚相救才全身而退，索拉利斯也完全崩溃了，但艾莉的努力终于使黄醒了过来。

希伯特的人害怕变为伊德的黄，将他关在笼里。但善良的艾莉放了他。就在黄和艾莉驾驶机甲准备离开时，拉姆萨斯前来袭击，黄完全不是对手，坠落在森林里。正当黄和艾莉昏迷之时，多拉救起了他们。多拉不仅治好



了他们，并告诉他们机甲可以使用伊德状态时的威力。正当黄试用巴尔特带来的新机甲时，拉姆萨斯又来了，由于WELTALLZ无穷的威力，黄轻易击败了他。

突然索拉利斯的地上机动兵出动了。巴尔特为了保卫希伯特，列基斯莱布驾驶巨型机甲与敌人对抗并取得了胜利。但地上许多人突然变异成了异形，黄等人又来到异形的集中地战胜了异形合体，平息了异形。

为了对抗卡雷尔伦势力，黄一行人来到古代遗迹寻找阿利玛之器。在地下城上层东边的房间可发现一部电脑，在墙角的闪光处调查发现是保险丝坏了。到隔壁的房间找到新的保险丝换上后，系统A的锁便可解除了。接着在放有很多储物柜的房间，调查储物柜后得知A、B、C、D密码分别是0、3、2和0。输入密码后可解除系统B的锁。乘中央电梯到下一层输入密码A:2、B:5、C:8、D:4输入后到A区旁的小电脑按下解除LOCK的指令（ロック解除），成功后可到下层得到阿利玛之器的其中之一，即比利的新机甲，返回途中多米尼亚四人组会和他们相遇，击败器机合体后可得到强劲的机震剑。

黄一行人到达了下一个遗迹，利用机甲推开北面的大石后众人走下机甲，进入房间。先调查西面的墙和柱。借助中间的石头跳上中间的柱后再往上跳，接着将三块石头都推入洞中便可改变地面地形。跳到对面进入小石室，先沿墙边行进至尽头，向南进入洞中紧贴东方就可找到隐藏通路。前进至一不断塌陷的天花板处，利用它作升降台便可到达另一房间。房间里有个关于水量的问题。现时水量为10，需要玩家将其调至5。左方的开关代表3，右边代表7，成功后就可将整个遗迹的水抽干。

抽干遗迹的水后，继续前进至东面的房间，可找到第二个阿利玛之器，瑞高也有了新的机甲。返回途中哈玛又向黄等人进攻了，打倒他后，他说出瑞高是基斯莱布总统的儿子，接着哈马便摔下了山崖。

与此同时，被控制的拉姆萨斯杀掉了天帝，而天帝旗下的加哉尔（ガゼル）开动了格蒂尔的钥匙（グーティアの键）导致人们都逐渐变成怪物……

黄等人来到异形巢穴的最深部，与巨形怪物（デウス）遭遇，当他使用出三次“双方HP减半”的招数后黄用最强的机神黑掌将他一击而倒、然而到达阿巍内部后格拉夫冲了进来，打败了黄二人。

忐忑不安的艾莉来到机甲处刑场，看到伙伴全被钉上十字架。于是，她不顾黄的劝阻，与敌人战斗许久，最于不支而被捕。黄眼见艾莉被捕，却无能为力，幸亏蒙面人前来相救，才解放了黄。

在梅尔卡帕儿（メルガバー）的深处，黄向北直行，击败了宿敌拉姆萨斯后遇到了美。打倒美，黄正想救回艾莉，却被她一枪击中，原来由于基因的作用她与美合体了。黄不甘心这种结局，想追回艾莉，结果身受重伤。黄在昏迷中见到前世的事，也明确了自己的身份。

黄全愈后独自到雪原洞，与机甲一同觉醒为伊德，并向前来寻找他的西丹等人攻击。蒙面人出现后阻止了黄的攻击，并除下了自己的面具。原来他就是黄的父亲。黄的父亲向他讲述了一切，深受刺激的黄回复了意识，并发现父亲就是格拉夫。宿命的对决开始了，黄击败了父亲的WELTALL。其父也自行了断了。随后众人返回空中战舰准备最后一战，在西北的梅尔卡帕儿，等一层的北面有通往第二层的垂直通道。调查升降台顶部的机关掣，就可到达最终决战之处。玩家可从队伍中选中三人，打倒四柱神，然后就是终极BOSS了，打败它后，黄为救艾莉冲向异空间，与奥拉伯罗斯决一死战。胜利之后，即是完美结局。

漫长的战斗旅途终于结束，黄同艾莉驾驶机甲一同回到地面，与朋友们团聚了。

文:侯一　　责编:PERFECT

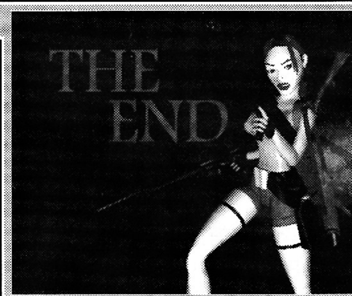


盗墓者 2

难度超群
挑战手感

古老的万里长城隐藏着鲜为人知的秘密：谁要是能够拥有那柄传说中的宝剑并将它插入心脏就会获得无限的力量。在权力和欲望的驱使下，一个邪恶的组织已蠢蠢欲动……

PS　厂商：EIDOS　类型：AVG
发售日：98 年 1 月 22 日（日版）



彻底揭示劳拉的冒险，肃清玩家闯关路上的种种险阻

第八关　沉船“玛丽亚·多丽亚”号

劳拉先要下水，在水底拾起鱼叉，接着从中央游入，杀死水鬼后，径直往前游出水面，并拾起药箱。加满血后掉入了下层船舱，在前面屋中角落里有一洞口。爬上后沿通道前进可拾得一。返回后拉出右前方几块大石头露出两条通道，先进入右侧通道，搞定冲上来的三棒客后，到达一间华丽大厅，消灭前方楼台上的敌人。然后向右转，跑进一条通道，慢步走到有玻璃尖的地方，用手抓着坑的边缘，掉入中间一层，拾起钥匙后返回通道口。进入左边通道可来到一间酒吧，用钥匙打开前面的门后，按动里面的开关，再返身打开身后门内的开关。走出门后，记得让劳拉再按一次第一个开关，关上此门。

返回华丽大厅从一石台跳上二楼，抓住边缘移到另一边，拾起子弹后，向前冲跳到最前端平台上，拾起第一个 CIRCUIT BREAKER。回到中间平台，打开通道尽头右前方的门后，下去。把右侧角落里钢块推到前面，跳上去后打开开关。再拉出另一边的钢块，爬入刚打开的门。接着，拉开角落里钢块并拾起钥匙，把钢块推到开关下，爬上去打开开关可回到刚才的走廊。用钥匙打开另一扇门后进入，再让劳拉拉出角落里钢块接到已有的两钢块上，爬上去后可以拉开上面的钢块，并将墙壁里的钢块往里推。然后劳拉进入前面通道，一直向前，冲过假地板并躲过滚桶后。在滚桶滚下的地方，爬上一条秘道（当心机关），可得到另一个**龙形物**。继续前进，来到一间小屋，跳下水并打开开关后，立即上岸（门过一会儿要关上），进入刚打开的门中，打开开关，右转进入另一门中，在斜坡上来回跳动，直到地上的门关上后，可打开上面的开关。返回进入角落里刚打开的门，来到另一间华丽的大厅，消灭敌人后从一侧平台跳下，又可拾得一个 CIRCUIT BREAKER。按动墙上开关放掉小屋中的水后，踩动角落里的地板，可打开头顶的一翻板，立即跑去爬到上一层，回到放掉水的小屋中。打开门后进入通道。然后让劳拉跳进最前端坑中，按下开关，拾到最后一个 CIRCUIT BREAKER。接着打死敌人后，爬上台阶，返回劳拉最初落下的房间。跳入水中拉下开关后游出水面，激战过后用三个 CIRCUIT BREAKER 灭掉火。拉出石头爬入墙壁的通道，拉下开关后通过横梁跳到对面门中。然后跳进水中游上岸后可来到驾驶室，打开一扇门，拉下里面的限时开关后，立即返身进入对面刚打开的门中，拾起火柴后往前推动石块，按下开关。此时驾驶室落的地板已翻开，游入 T 形水道拾到钥匙后从岔道往右游，上岸后可得到第三个**龙形物**和大爆枪。返回驾驶室，用钥匙打开门，拉下里面开关，现在可推动驾驶室内坑中的石块，站上去拉下开关。返回刚才的门中，爬入上面通道后来到一方形屋子（中间有一水池），然后跳到下层，干掉敌人后，劳拉可得到 M16 枪。游入水中消灭水鬼后，进入油桶旁边的水道，（中途有一秘室可以换气），游到尽头就可以过关了。

第九关　船屋

劳拉首先得回身打开后面开关，才能进入船舱。在侧面船舱左上角的通道，消灭掉敌人后躲开侧面滚桶，继续前进。从斜坡冲跳越过火堆，抓住墙缝移到尽头，拉下开关将火熄灭。然后往上爬，拉动另一开关，可使大厅中一侧的石柱降低。返回大厅，依次跳上大厅中央的石柱，再跳到右侧的平台上，可取得一**龙形物**。再跳入右侧墙壁的通道，跑到尽头，将前面的石块推到底，再将旁边的石块向前推，拉出第一块石块可捡到子弹。跳进坑中拉下开关升起原降下的石柱，再沿通道返回，利用石柱跳到侧面有一个开关的平台，拉下开关，此时原来有火的船舱将会注满水。现在让劳拉游入水中，拉下开关（返回换一口气），再游入门中，打死水鬼后游到尽头，拉动开关后再往回游一小段路程（当心食人鱼），从刚打开的门游出水面。打死敌人后跳上中央横梁，拉下一端的开关，然后进入另一端的门中，拉下两开关后，即速返身冲跳到对面抓住刚打开的翻板，快速移动到平台上（动作必须迅速和连贯），打开开关。然后返回刚才的大厅，左边角落里的翻板已打开，两次反弹跳抓住对面的平台，返身跳到后面的平台上。将尽头的石块向后拉一格，斜跳到对面的平台上，再跳到拉出石块的平台上，倒挂边缘向左移，然后跳到对面的通道中，即可来到左边平台上。继续前进打死敌人，劳拉要在坑边缘跳到上一层，并落入有假地板的坑中取得**龙形物**。接着返回进入旁边的通道，打死水中的咬人鱼，沿着水中通道往前游又可得一**龙形物**和装备。

游出水面后跳到前面的斜坡尽头，侧跳抓住对面的石台边缘到达下面的通道。打死敌人后进入一华丽的小厅，沿着楼梯进入另一小厅，拉出通道中的石块，飞越栏杆跳入下面的房间。拉开尽头坑中的石块可得到钥匙。接着，让劳拉用钥匙打开旁边通道的门，在侧面平台上打死敌人并拉动开关。进入刚打开的门后，利用石块来到上面的通道（当心前面坑中的玻璃伤人），按下开关后返回华丽小厅，此时坑中已注满水，游到对面即可过关。

第十关　甲板上

刚开始劳拉就要与恐怖的喷火兵决斗（本关喷火兵众多，请玩家小心！），然后从左边跳入水中，并在水边平台上捡起钥匙。再

从水中秘道游出水面。消灭掉另一喷火兵后向右走，多次推拉船身附近的石块，在中间将会出现一个秘门，用钥匙打开门后进入。跳入水中打开开关。回到第二个喷火兵处，跳入坑中后爬上梯子拉下开关。然后回到刚才充水的船舱，此时水已放干了，拉出石头后进入螺旋桨挡着的山洞中。可以看见水中一艘橡皮艇，不过现在还上不去。先游入水中打死水鬼，并在水底捡起**龙形物**。接着游入左侧的秘洞，上岸消灭敌人后，径直往前到尽头（不要走岔道）。给劳拉加满血后，让她从坑中反挂落到橡皮艇内的石块上，取得钥匙。打死水中的大鲨鱼后，再游入水中秘道，这次走另一条通道，回到船身第二层(船身上有很多装备)。

撞开水池里的门，干掉水鬼后又可取得**龙形物**。然后连续冲跳到前方的石台上，再利用石缝爬入右侧秘洞可找到第三个**龙形物**。返回石台后，跳到对面黄色的屋顶上，走到右上角，冲跳到右面山壁的石洞中(此处很隐蔽)，跳上石阶，打死敌人后，走出山洞跳到屋顶，再跳到旁边屋顶踩动地板并进入船舱。然后让劳拉拉出石块，按下开关，再走出屋子进入刚打开的门中。用在橡皮艇上拾得的钥匙打开里面的门。跳过假地板并打开角落里的开关后，可进入另一房间。沿岩洞通道来到黄色的房顶，取得钥匙后返回最底层。当劳拉将喷火兵们搞定并打开门，捡起地上的 THE SERAPH 后，便离开了海底沉船。

第十一关　高山丘陵

劳拉来到了中国的西藏。先打死飞鹰，前进中跳跃可躲过雪球兄弟。而打碎旁边的冰门可取得子弹(当心雪豹)。继续前进躲过雪球父子后，冲入对面冰门中，立即抓住对面冰缝(好险！)。走出洞口，消灭大鹰后跳入水中，上岸后，抓住冰缝爬到平台顶。侧身跳上斜台抓住边缘跳入下面的洞中（小心冰锥），一直向前走可看见一**龙形物**。然后从左边的通道滑下，躲过冰锥，再跳到尽头的石台上，取得药箱后跳上山顶。

在小木屋附近取得刚才发现的秘密后，劳拉就可以开着冰车去风光了(真刺激)。先撞死前面洞中挡道的枪手，在一处有环行石台的地方下车。跳入墙壁上的洞中，打死雪豹后，拉开堵住洞口的石块，然后骑车绕四周的平台加速冲入洞中，绕过深坑后下车抓住冰缝爬上平台，打开开关，然后骑车通过刚打开的门。径直往前冲深渊(别忘了加速)。先让劳拉下车到前面探探路。干掉敌人后，劳拉走出洞口，看见右方有一**龙形物**，跳过去捡起它。再消灭掉紧接着出现的豹子，骑车加速飞过断崖进入洞中。劳拉下车引开雪球后，沿冰缝爬下，进入洞中，拾起钥匙。然后跳入坑中，打碎冰门，躲开头顶的冰锥。再打开开关进入门中，便来到谷底，跳入角落里的坑中可拾得子弹。一场人兽大战后，劳拉爬上冰缝返回，开着冰车继续前进（在通道中有一门，打开开关后进入可看到取钥匙的地方)，进入一个有断桥的山洞，用钥匙接上断桥后，开车通过断桥，并躲过雪球，飞越深坑后，回到石球落下的地方，拾起钥匙(因为冰面已被撞碎)，此时会有一骑冰车的敌人出现（很难对付)，先迅速骑上冰车冲入刚才的洞中，在洞口伺机干掉敌人。然后骑上自己的冰车返回到最开始取车的地方(小屋旁边)。

用钥匙打开屋门后拉下里面的开关，立即掏枪干掉冲上来的敌人。然后进入刚打开的通道，迅速爬上中间的白色石台，干掉骑冰车的敌人。再骑上冰车从边上绕过深坑后，沿冰缝爬下躲开雪球父子，可取得第三个**龙形物**。继续前进，一场冰车混战后，推开前面夹道中石块，摆平冲上来的枪手。最后再来个飞车跳水，当劳拉游出水面进入山洞后就可过关。

第十二关　山中寺庙

走出山洞后，劳拉发现山谷中居然有一座庙宇。先干掉前面的敌人，接着爬上左面的石梯，来到高台。打死乌鸦后，跳到前面的通道中，再跳到石台上，背对高墙向左横跳到旁边的斜坡上，下滑过程中抓住斜坡边缘，可看到下面的岩缝，松手再抓住岩缝边缘，移爬上平台。打碎玻璃后进入图书室，在前面的休息室内干掉敌人，跳出玻璃窗可拾得子弹。回到右边的通道尽头爬上梯子，来到平台上，先到中央的石桌处，取得钥匙，再沿通道进入石屋。躲开石球，然后游入水中，沿边缘游到对面的洞中，躲开中央的旋涡，跳入前面的深池中，冲过三铡刀门，干掉敌人后跳过栅栏，可在角落里拾得一转金筒。跳过火苗后，拉开外屋角落的石头返回一楼，用钥匙打开旁边的大门，一场激烈的枪战后，劳拉跑到巨佛身后取得一**龙形物**。再进入左边的屋中，可发现墙上少了五个转金筒。

进到大门左侧的通道，跳过铡刀后在旁边的屋中捡到一金钥匙。用钥匙打开休息室的门，得到红色的钥匙，然后打开有两个巨轮的房间门，跑到房外拉下鹿形雕像后的开关，迅速跳过布满火堆的通道，进入左边院子，消灭敌人后拉下开关（在旁边的墙上可得到子弹)。下到地下室，打碎玻璃后可得到两个锥形体，再爬回地面，来到有太阳门的院子里。在雕像后放入一块锥形物后，进入太阳门，拉开巨石可取得第二个转金筒。回到佛像大厅，从右边中间的门爬上佛像跳到对面洞中，放入另一锥形物，可打开佛像底座下的地板。通过它来到储水池，在水中的秘道里可取得**龙形物**。游过水池，消灭掉枪手后来到最里面的通道，利用火熄灭的间隙，通过机关（在最后一个巨轮滚动的通道中可拾得第三个**龙形物**)，并得到一把彩色钥匙。再返回佛像大厅，用钥匙打开地上的门，跳入通道后，来到一座山谷。进入洞口后沿梯子爬上，干掉敌人后通过吊桥。从山壁跳上屋顶洞中，又拾得一转金筒。原路返回佛像大厅，进入左侧的屋中。(多次推拉木箱可得到子弹)，跑到尽头的玻璃窗前，立即掏枪干掉身后敌人，再从窗户跳入院中，爬上通道尽头的梯子，在最高处拾得第四个转金筒。返回储水池，拉下柱子上的开关后，推动石头堵住水流，滑入已无水的池中，拉出石块得到最后一个转金筒。回到佛像左边的屋子里，装上五个钻金筒后进入门内，放入神像即可过关。

第十三关　地下墓穴

慢步躲过头顶冰锥后，让劳拉抓住左侧崖缝进入坑内得到火柴和。来到下面，打死雪怪后拉下开关，再返回上面，抓住斜坡边缘反弹跳到对面的洞中。打死雪豹后(当心头顶冰锥)，进入门内，干掉追上来的枪手后，四处转转可拾得药箱。在石台上引下雪球并打死雪豹后，爬上将要断掉的石板，迅速抓住前面的梯子，返弹跳到后面的洞中，拉下开关，再跳到平台上拾起面具。下到无水的池中，用面具打开通道尽头的门，迅速滚翻跳回可躲过雪球攻击，来到神殿前的广场干掉雪豹后爬上角落的梯子，可得到子弹。从石台上跳抓进入山壁上的洞中，可看见冰层上方有一大锅，右边有一山洞。干掉雪豹后跳上入口处一角的白色石台，在水中的可拾得另一面具。用面具打开神殿侧门，进入漆黑恐怖的殿中，接着劳拉跳到中间一单独的石台上，拉下开关后，干掉出笼的雪怪，拉出角落里的石头垫到门下，再进到里面拉下开关，将下层的笼子里装备捡起后，返回殿外消灭敌人，接着再跳进墙壁的洞中来到刚打开的门内，躲过雪球后跳到对面的梯子上，游入水池，从洞中到达对面，爬上悬空的梯子可得到**龙形物**。再游入里面，爬上门前的石柱，抓住梯子后反弹跳到后面的平台上，拉下开关打开下面的门后进入，打死雪豹后拉动开关。返回神殿进入旁边刚打开的门内，躲过雪球，打死下面的雪豹后拾起子弹与药箱，拉下开关回到上面，让雪球砸

开右边门后进入。踩动左前方的地板可进入门中，从左边角落爬上（看上去无梯子），可得到一个**龙形物**。回到外面依次踩动两地板，跳过前面屋中尖刺丛，进入右前方门内后，马上停下，沿梯子爬下过关。

第十四关 冰雪宫殿

劳拉来到神秘的建筑前。打响门前的大钟可打开门。进入后，跳上第二层可拾得药箱，踩动右上角大钟下的弹板，在弹起的过程中打响大钟，可打开中央的第一道栅栏门。从门前并排的两弹板跳上最高处石台，拉下开关，打开笼门，返回第二层进入笼中，拉下开关，抬起搁板，在笼子口处拉出墙中的一块石头，可进入一间大厅，并能看见远远的前面的高台上有一。正对高台向前跳，象印地安那．琼斯一样便会取得此物（真神了）。返回地面，利用栅栏门前门前的跳板跳上刚升起的搁板，打响对面的大钟，可打开第二道栅栏门。进入里面利用踏板跳上第三层，再通过两边的斜坡返弹跳开枪击钟。可打开旁边的栅栏门，沿斜坡移动到栅栏门前，斜反弹跳可进入里面，从梯子爬到上层，打死雪怪后可取得些装备，进入前面的岩洞，打死山洞深处的一群雪山虎后可取得面具，返回山洞通道，在旁边的角落里可取得另一个**龙形物**。

进入另一边的通道，打死雪怪后，往下面扔一根火柴会发现很多尖刺，躲开尖刺跳下，干掉雪怪后在平台边上放上面具，可将屋里的门打开，通过此门爬上吊桥，跳上侧面平台拉下开关用铁水融化冰面，接着跳入水中，取得 GONG HAMMER，继续前游，上岸后又是一场人兽大战，接着进入最里边的大门，先躲开侧面的雪球，再一口气冲跳入右前方的洞中，在山崖边反弹跳到对面，再抓住前面的冰缝。从坑中落下后，用锤子击鼓，然后下到地面，跳到左侧悬崖边的梯子上，下到谷底，拉下左侧的开关。打开角落里的门，爬上地面拾起**龙形物**后，进入中央的冰屋，取得 TALION。爬出冰洞，劳拉会与鹰头巨怪大战一场，占据有利地形后劳拉就可以轻松过关了。

第十五关 西安古庙

赶快跳过铡刀，在尽头水道下滑时，通过空中转身跳抓住瀑布的边缘，向左移动可取得一**龙形物**。游出水后来到一庙前（在右边山壁上能得到子弹），打死猛虎后利用跳板弹跳到二楼平台，拉下开关后返回水中的平台。爬上梯子进入里面，抓住石台边缘往左移，继续往下，可得到另一**龙形物**。再爬上尽头的梯子，进入前面的小屋，通过反弹跳爬到最高层。快速冲过要掉下的石桥，跳到斜坡上，再跳上对面的斜坡，接着跳到石台上，拉下上面的开关，可打开神殿的门。

返回神殿后沿石阶爬上最高层，连续五次弹跳可到达对面的石台上，踩动地板滑入底层，急速跑过去拉下开关后立即返回（不要捡药箱），躲过两边逼近的尖刀丛。来到前面的屋中，多次躲过滚石后，爬上梯子到达顶层，跳入一漆黑的屋子里，拉下角落里开关，打死老虎后从铡刀处的梯子爬到下一层，躲过巨轮兄弟后，来到兵马俑房的二楼。按下墙壁上的开关，立即翻身，快速跳过横梁进入对面的门中。利用摆锤摆动间隙过桥后，按下右边的开关升起地板，立即侧跳按下左边的开关，打开限时门，马上冲过。先后两次跳过滚石，可取得龙头面具。跳上右侧的平台，来到屋中拉下开关，从另一侧跳到最前面的平台，通过斜台弹跳到中央平台上，多次跳动后，利用跳板弹跳到前面的平台上，倒挂躲过滚石，斜跳向前再跳回又可躲过滚石，通过斜坡上的跳板跳到楼顶搁板上，取得**龙形物**。再跳回到顶端的洞口后，拉出角落里的大石，进到里面拉下开关，从地洞中跳下，躲过滚石，回到兵马俑屋。打死老虎，用龙头面具打开门，躲开滚轮，游入水中。迅速打开几个开关（否则会被扎死），进入门中，接着跳上石台，游入水中拉下开关，注满水后从通道游入（不要拉第一个开关），进入右侧拉水道拉下两开关后，返回并拉下外面的开关，放掉水，游入已打开门的通道，拉下开关后返回，再拉下注水开关，向上游出水面进入刚打开的门中拉下开关，迅速往左侧跑（有刀丛追赶），跳入水中拾起钥匙。

来到瀑布下的平台，用钥匙打开旁边的门后游入最里面，拉下开关后返回换口气，再从有龙形图案地方游出水面，上岸后，劳拉发现原来这里是蜘蛛洞。跳过蛛网后消灭掉多只大蜘蛛，来到蜘蛛洞的最里面，可以看到一颗大蛛卵，借助周围石柱跳到对面洞中，再冲跳到水池中的石台上得到钥匙。回到神殿旁用钥匙打开门后，跳上石台（抓边缘），躲过滚石父子。接着进入左侧通道，打死老虎后反弹跳上石台。先走左面通道，躲过第一个滚轮后（下面有子弹），一口气冲过吊桥，按下开关后，跟着滚石返回到吊桥尽头，侧跳到旁边的平台上，待滚石走远后进入右边的通道，利用弹板上跳，进入刚打开的门内，跳过血池，躲过钉板墙后爬上梯子，迅速冲跳上前面的梯子。打开开关后进入门中，从左侧跳到对面的石台上，再跳上高台取得钥匙，沿斜坡返回下面，插入钥匙，冲跳抓住刚伸出的平台，爬上梯子，进入另一边的门中，跳到左面的石台上，再跳上斜台弹跳到龙身上。爬上梯子至铡刀处后反弹跳到后面的斜台，抓住另一梯子，绕过铡刀继续上爬（虽然看不到梯子），再反身抓住后面的梯子，进入右面的通道即可过关（好辛苦啊！）。

第十六关 空中浮岛

打死空中飞驰的执剑武士，并拾得药箱后，从尖形石块的左侧滑下，跳到悬浮的石台上拾起 MYSTIC PLAQUE。再跳到对面的房前，打死执戟武士。爬上左侧一个有树的平台，跳到屋顶可取得**龙形物**。返回后抓住右侧边缘跳到下一层，拉下开关后跳入对面门中，连续跳上石台来到“T”形屋顶，在右侧通过斜坡反弹跳入屋内，拉下开关后滑下斜坡返回小屋旁。再打死执戟武士，进入小屋又得到 MYSTIC PLAQUE，此时又有一执戟武士出现。从原路返回到绿色平台的最高处，冲跳到 T 形屋子对面的台子上。用两 MYSTIC PLAQUE 打开门后打死天兵。在右侧树下通道的尽头可取得一**龙形物**。跳上有滚石的石台，跳过滚石后返身抓住石台边缘可躲过滚石。然后跳到对面，冲跳到有滑索的悬浮平台上，利用滑索来到桥上，进入右面院子中打死武士后拉下开关，再打死另两个武士后，通过大厅旁的滑索返回，再次来到先前滑索的石台上。抓住滑索一直滑到洞中后松手，先跳到右边，拉动石块爬上二层，拉下开关后中间夹道会伸出一平台，跳上此平台，拉下开关可打开火池中的翻板。再次爬上二层冲跳入洞中（不用害怕，下面是水），拉下开关后从水下通道游到另一侧，拉下开关关掉铡刀。可返回到二层平台上，跳上滑索旁的石柱，进入上层洞中，冲跳抓住对面的崖缝后，右移爬上后拉下开关。从下层返回，进入刚打开的门中。滑入中间的坑中，打开开关。一场激战过后，拉动武士身后的两个开关，可返回上面的方形屋。

接着，劳拉进入一间有火坑的屋子，爬上梯子后反身跳，抓住后面的梯子，再爬到红色的窗口前，反身跳，抓住背后的梯子，爬上斜坡连续斜反弹跳，到达通道中，干掉打手后拉出石头（不要滑过去），冲跳到左边的山崖上，反抓石台跳入下面山洞中，可在走廊上取得本游戏最后一个**龙形物**。原路返回石台，冲跳入门中即可过关。

第十七关 龙巢

拉动院子里的两个开关，并消灭几名武士后，进入打开的门中，将里面的所有打手搞定后，可拾得 MYSTIC PLAQUE。用它打开门后进入里面，紧接着将会是一场人龙大战，先别急着打，因为水底下有许多装备，上岸后，立即躲在柱子后攻击，待龙昏倒时，快速拔下它肚子上的匕首，龙就会变为一堆白骨。然后迅速跑出前面的门，并躲过震塌的石块冲出通道，即可过关。

第十八关 温馨的家

首先，劳拉要迅速用身上的钥匙打开床边储物室的门。先捡起枪后，消灭掉打手，再捡起所有的装备，接着，让劳拉守住楼门口，干掉所有不速之客。最后，劳拉终于用自己的力量保卫了自己甜蜜的家园。而她的第二个冒险故事到这里也就结束了。

文：孙滔　作者特别致谢北京科技大学陶庆华

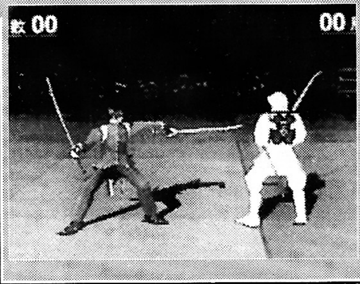
责编：PERFECT

武士之刃 2

不择手段 一击必杀

角色招式并无半点华丽修饰，但如果应用得当却给人感觉异常犀利；攻击方式也没有那么多条条框框，突出不择手段，这就是以“一击必杀”著称的《武士之刃》。二代中的人物实体感增强不少，暗器和刀剑的刻画更加逼真，但游戏的系统仍需雕琢。

PS 厂商：SQUARE　类型：FTG
发售日：98年3月12日



全武器特性、技巧以及两流派专用技在今期披露

■武器性能简述

打刀　全长：98CM　刃长：73.8CM
曲长：2.1CM　重量：1.6KG

所谓打刀就是指日本刀之一。刀身极为锐利。需活用其长度，不论斩击、甩手或突刺等攻击都将相当均衡。而且相对而言在速度方面较占优势，接近战中也不会处于略势，方便展开进攻。

野太刀　全长：119CM　刃长：93.2CM
曲长：3.5CM　重量：2.1KG

刀身曲度大且又长又重的大太刀。鸣镜、舍阴至今仍都以野太刀来做基本技巧的锻炼。虽然出招、收招速度都稍显迟顿，但可从长距离使出豪快斩击，也能自远距离扫倒对手，其攻击力可说是相当之强。笔者认为像源五郎这样的角色最适宜使用野太刀了。

ブロードソード　全长：115CM　刃长：85CM
重量：3.5KG

比其它武器重出许多，但威力也比其它武器更加可怕。刀身十分宽大，刀刃相对打刀不够锋利。此外，因为它的出招速度很慢所以不太适合密集攻击。

ロングソード　全长：89CM　刃长：70CM
曲长：5.2CM　重量：1.4KG

比打刀轻而且更加方便使用，接近西洋剑的风格，刀身狭窄。活用其种量轻、双面刃的特征而进行快速连斩攻击对敌人非常有效。只是对于力量型角色可能不大合适。

稚刀　全长：180CM　刃长：45CM　重量：1.9KG

鸣镜当心流的专用武器。远距离的扫击、突击均很强。但如果让对手接近将不堪设想。

枪　全长：182CM　刃长：30CM　重量：1.7KG

舍阴党的专用武器。所有武器中最长的，攻击自然以远距离突刺为主，招式犀利、迅急。

■隐藏角色加入方法

游戏初始共有6名角色可供选择（明镜、舍阴各三人）。任选一角色进行“精进の战”，在游戏中将遇到两名新角色，并应用他们作战。如果新角色未在战斗中阵亡，那么在游戏结束后便可使用新角色了。至于两位枪手的加入，只要在15分钟内完成百人斩即可。

责编：PERFECT

明镜、舍阴专用技及共同技		技名	武器	段位	角色	输入指令
	鸣镜馆专用技	蛇目	打刀	大上段、上八相	辰美、御门	→R2×
		二兔	野太刀	鸟居、下段、逆手右车	辰美	R2○○
		拜手	野太刀	鸟居	辰美	→←×
		兜割	稚刀	八相	御门	→R2○
		丙式·胧月	野太刀	鸟居	辰美	←→○××××
	舍阴专用技	蜻蛉斩	打刀	右八相	寒云	→R2×
		蜻蛉斩	打刀	上段、右八相	琴村娘	→R2×
		蜻蛉斩	ロングソード	上段、中段、矢射	琴村娘	→R2×
		二鹰	ブロードソード	斜十字、下段裾围、引手右车	琴村娘、寒云	R2×○
		龙尾	野太刀	崩鸟居	源五郎	→←×
		唐竹割	打刀	上段	源五郎	←×
		辙	打刀	右八相	寒云	←→○
	空手技	草追风	ブロードソード	右车	风闩	←×
		手缚	打刀	上段	源五郎	←×

打刀技表

大上段/上段		踏前真直斩	→○
踏潜真直斩	→○	踏前摺上	→×
踏前胴斩	→×	猪鹿碟	×○○
真直叩斩	→→○	摺上包	×○×
跳前逆胴	→→×	二刀流	
天冥回旋斩	○××	二刀天冥展	○×
正眼/下段正眼		胁天	×○
真直叩斩	→○	二刀天冥突	○××
踏前逆胴	→×	胁天仁王突	×○○
跑突	→→○	居合	
滑足拂	→→×	拔一文字	→×
表包	○×○	左转拔	↑×
上八相/右八相		疾风阴拔	→→×

野太刀技表

鸟居/崩鸟居		滑足拂	→×
片手踏前真直斩	→○	丙式天冥・表斩	○×→○
兜落	→×	逆手右车/逆手车	
真直胴打表斩	○×○	踏前真直斩	→○
真直二重片手突	○○←○	泷升	→×
下段/引下段		里天冥	×○
佛突	→○	里天冥土蜘蛛	×○←×

稚刀技表

胁构		胴拂包	×○×
踏前柄合	→○	面打突进二段	○○→○
踏前裾拂	→×	中段	
阳胴打	↑×	踏前面打	→○
阴胴打	↓×	踏前裾拂	→×
胴返上半月	××→×	阳裾拂	↑×
八相		阴裾拂	↓×
踏前胫打	→×	穿突	→→○
阳胴打	↑×	逆裾拂	→→×
阴胴打	↓×	裾拂早钟	×→×
踏前穿突	→→○	逆十字落	→→×○
十风	→→×		

■**同样可作一击必杀的暗器**

游戏中每位角色均有自己的暗器，投掷方法是R2○。投掷暗器最好是当对手处于大上段或下段、并且在一定距离之内才会有效。比如，辰美的暗器就是一把打刀，如发出时机得当，即可非常精彩的结果对方(穿胸而过，敌人缓缓倒地)

如果暗器发出但未能达成一击必杀的理想效果，那交战双方都可以按R2将其捡起，并再次进行投掷。再次用辰美举例，若他的打刀投出后未达成一击必杀，并且自己没拾得或被对手拾得，那他就不能进入二刀流的状态。最后需提醒玩家的是，角色处于断臂状态是即不能投掷暗器也不能拾得暗器的。

ロングソート技表

大上段/上段		踏前摺上	→×
踏前真直斩	→○	摺上二连退袈裟斩	××←○
踏前胴斩	→×	二刀流	
真直叩斩	→→○	二刀天冥斩	○×
跳前逆胴	→→×	二胁	××
胴斩突进真直斩	×○○	二刀天冥突	○××
引手中段/中段		二胁天	××○
真直叩斩	→○	二胁诸手突	××←×
踏前逆胴	→×	居合	
跑突	→→○	拔一文字	→×
滑足拂	→→×	左转拔	↑×
中段・天冥舍身突	○×→○	右逆手乱拔	↓×
高矢射/矢射		疾风阴拔	→→×
踏前真直斩	→○		

ブロードソード技表

十字留/斜十字		胴返	××
蹋前垂直斩	→○	丙式天冥・兜落	○××
兜落	→×	右车/引手右车	
天冥碎	○×○	踏潜叩付	→×
倨围/下段倨围		跳前胴拂	→×
佛突	→○	丙式天冥・叩付	○×○
滑足拂	→×	胴斩乱舞	××→×

枪技表

清眼		回三段	→→×
踏前片手突	→→○	爪牙裂空	××○
巴	→→×	余拍子	○○→○
小爪二拍子	×○○	下段	
三拍子	○○→○	叠返	→→○
上段		鬼阳炎	→→×
突上	→○	小爪裂破二段	×○○
回二段	→×	下段里拍子	××→×
猛进五段	→→○		

■**断臂的后果**

今作中删除了腿部损伤的设定，但交战中角色断臂仍是时有发生的。断臂的角色除不能进行暗器投掷、暗器拾得外，还不能进入二刀流、居合状态。此外，由于是单臂挥刀，其速度也会略感迟顿。断臂确实将使角色在交战中处于被动局面，但是败中取胜的例子也是屡见不鲜。



◀御门与寒云的宿命对决！

玉茧物语

独到风格 期待之中

"逼真地显示土著村落的独特魅力"——这就是由元气制作的《玉茧物语》给我的第一印象。"元气"一直致力于文字类游戏的制作，但是长期以来并没有过硬的作品推出，因此玩家对其并不熟悉。为了树力自身的标牌游戏，元气已全心地投入了《玉》的制作，望攀新高。

PS　厂商：元气　类型：RPG　发售日：预定 98 年



携带独创世界观的 3D RPG 预定 98 年登陆 PS!



▶出品高质量茧丝是支撑塞莱斯村生计的重要产业，由此看来茧使者和巫女都是村子里必须存在的角色了。

充满田园风情的土著村落！

《玉茧物语》是一款以"茧使者"为中心创造出的独特世界。故事的起点是在有茧使者与巫女居住的村落——塞莱斯。这里有个不成文的规矩——茧使者在成年后必须要娶巫女为妻。可为什么会有这样的惯例呢？

据说，茧使者有着用茧封印魔物的神奇能力，而巫女则能够净化魔物的茧，使它们成为"圣魔之茧"，同时确保茧使者不会变得邪恶。或许是因为茧使者与巫女都有着一些不寻常的能力，所以村人们均不敢接近他们，有时甚至是抱有偏见的冷眼相待！另外，塞莱斯还有个专门生产茧丝的"茧丝纺织场"，其中出产的高极茧丝就是这个村子赖以生存的经济来源。

责编：PERFECT

驾御魔物、合成魔物

在战斗中，主角击败魔物的话就可以将它们封入茧中！而后，这些"弃暗投明"的魔物便成了主人公的重要帮手，从它们当中挑选那些健壮的魔物助战是今作的乐趣之一。而且魔物也会随着战斗提升自己的级别，甚至还会学会各种魔法、特技。当然，如果"贪心"的玩家想得到究极魔物的话就不能单纯依靠战斗的锻炼了。

目前对魔物合成系统仍了解不多，只知道今作中合成魔物的种类多达 32 种！

角色档案

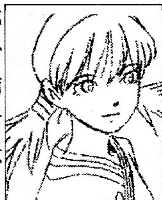
雷班特（レバント）

塞莱斯村土生土张的茧使者。但是村人好像对茧使者并不友好，加之幼年时父亲的神秘失踪，使得雷班特与母亲一直过着相依为命的生活。



玛尔布（マーブ）

作为雷班特未来的新娘，玛尔布并非那种雷班特喜欢的内向、保守型，而是位开朗热情、我行我素的倔强少女。因此两人之间总有点儿格格不入的感觉。



近藤胜也缔造的游戏世界

不只是故事本身吸引人，今作的 CG 背景、POLYGON 角色效果都均很出色，3D 画面的精彩程度绝对令玩家大大期待。这当然与近藤胜也的参于制作密不可分。曾在《魔女宅急便》等著名卡通片中担任原画设定的他在漫画圈确实大名鼎鼎。近藤胜也的画风柔和清新，并总带有几分异国情调。玩家只需看看今作的开发画面就不难发现其传神之处。

《玉茧物语》的舞台

茅草搭盖的屋顶、黏土砌成的墙壁、木条钉制的房门，还有摆在窗口、屋外的瓶瓶罐罐。这就是由近藤胜也一手缔造的虚构世界，充满中世纪的人文气氛。也是今作想要突出的特色之一。



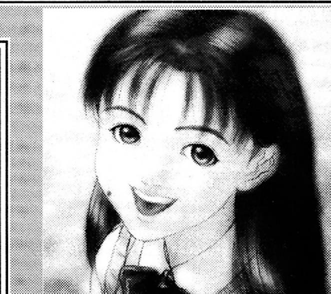
◀此房间是 RPG 游戏中必须频繁出入的地方——道具屋。



口袋恋爱

GB天地 佳作连台

很有趣的育成游戏吧！其实本栏目并非只接纳 RPG 游戏来稿的，像一些模拟游戏和解析式攻略我们同样是非常欢迎。另外，为了便于分拣，请来稿作者在信封上注明“天堂任鸟飞”栏目收，并务必写清自己的姓名、邮编及地址。



GB 厂商:KID 类型:SLG 容量:2M

充满浪漫色彩的故事等待着你也来参与！

指令介绍

开机进入游戏后，会让玩家选择**しーでぃーとの、りんく**，若选择**りんく しない**(不连)则可跳过序幕中各人物的自我介绍，若选择**りんく させる**(连接默认)则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

すたーと:START，从头开始。接着依次输入姓(**みようじ**)、名(**なまえ**)，昵称(**にっくねーむ**)，生日(月:**うまれた**月、日:**うまれた**日)，血型(**けつえきがた**)而后按 A 键确认，若要更改，按 B 键退回，重新设定。

つづき:继续。

进入游戏画面出现的菜单:

屏幕上方:日期，金钱

屏幕正中:当日起一周内(除日曜日)上下午活动的安排

屏幕左下:状态栏

がくりょく知识 **きようさ**灵巧

かっこう外貌 **けんこう**健康

たいりょく体力 **センス**感觉

屏幕右下:活动安排

★**べんきょう**学习:知识 UP、健康 DOWN、体力 DOWN、感觉 DOWN、灵巧 UP;

★**みだしなみ**梳理:外貌 UP、健康 DOWN、感觉 UP、知识 DOWN;

★**くらぶ**俱乐部：**かなりがんばる**参加活动、**このくらぶをやめる**退部○

いご围棋部

やきゆう野球部

しゆげい手工艺部

ばすけっと篮球部

えいかいわ英语会话部

さっかー足球部

★**からおけ**卡拉 OK:外貌 UP、知识 DOWN、体力 UP、灵巧 UP、健康 DOWN、感觉 UP;

★**げーむ**电子游戏:外貌 DOWN、灵巧 UP、健康 DOWN、知识 DOWN

★**あるばいと**打工:知识 DOWN、外貌 UP、体力 UP、灵巧 UP、健康 DOWN、感觉 DOWN○

★**りらっくす**休息:外貌 DOWN、灵巧 DOWN、健康 UP;

★**こーゆー**关系

★**じょうほう**情报:

たうんじょうほう市内情报

しょじひん道具

おんなのこのじょうほう女孩情报

★**よてい** 预订计划(当月，下月)

★**ほぞん**保存

★**おぷしょん**调整:

しーでぃー との りんく与 CD 机的连接

りんく しない不连

りんく させる默认

にっき を けす消除记录

★**しゅうりょう** 终了(退出游戏)

★**でかける** 外出○

★**れんらく** 联络○:

でーとにさそう约会

ぷれぜんと赠送礼物

注:标有○标记的活动，只有在特定日期才能进行。

角色介绍

★姓名:佐伯るるな(さえき・るるな)

生日:6月14日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:针织物(**ぬいぐるみ**)、巧克力派(**チョコパフェ**)

讨厌的东西:数学、不修边幅的人

喜欢的场所:游园地、汉堡包店

兴趣:购物、编织物

背景:同年级、同班生、主角幼时同伴，与前野四郎(**まえの・しろう**)关系不错

★姓名:高尾水树(たかお・みずき)

生日:10月10日

年龄:16岁

血型:O

喜欢的东西:棒球(野球)，望远镜

讨厌的东西:手工、狗(因小时候被狗咬过)

喜欢的场所:野外、天文台

兴趣:所有体育运动，天体观测

背景:同年级，同班生，热衷于体育俱乐部，与原拓也(**はらたく・や**)不错

★姓名:松田由美(まつだ・ゆみ)

生日:8月12日

年龄:17岁

血型:B

喜欢的东西:糖果、旅游鞋

讨厌的东西:蟑螂、电影

喜欢的场所:街道、看得见天空的地方

兴趣:散步、饶舌

背景:汉堡包店内的打工妹，上级生，身为大学生的她却喜欢饶舌

★森园美里(もりぞの・みりい)

生日:9月21日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:参考书、经济新闻

讨厌的东西:浅薄的人、嘈杂的地方

喜欢的场所:图书馆、屋顶平台

兴趣:围棋、电视游戏

背景:转校生，相当认真的优等生，暗恋原

拓也(はらたく・や)

★森园麻里(もりぞの・まりい)
生日:9月21日
年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:流行杂志,手提电话
讨厌的东西:考试、学习、说教
喜欢的场所:俱乐部、路上
兴趣:电视游戏
背景:同年级其他班的女生,与森园美里是双胞胎,有一大帮爱玩游戏的朋友。

★爱川凉音(あいかわ・すずね)
生日:11月30日
年龄:15岁
血型:B
喜欢的东西:推理小说、小动物(尤喜喂养仓鼠)
讨厌的东西:体育课、当别人面谈话
喜欢的场所:图书室、保健室、自己家中
兴趣:读书、空想
背景:下级生,性格老实、懦弱,喜欢做梦,身体较弱

★筱泽ももよ(しのざわ・ももよ)
生日:7月19日
年龄:16岁
血型:AB
喜欢的东西:玩具、牛奶
讨厌的东西:严肃的气氛
喜欢的场所:游戏中心、公园
兴趣:游戏、计算机、公共澡堂
背景:其它班的女生,游戏玩得比男生都棒

特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到
5月30日——集体郊游
6月27日——校运动会(结识爱川凉者)
7月1、2、3日——期末大考
10月21—24——日修学旅行
10月30日——万圣节 party
11月4、5日——校文化祭、篝火晚会
12月1—3日——期末大考
12月25日——圣诞节

有关外出:

选择外出(**でかける**)指令后,根据季节不同可去的地方有以下几处,之后选择
うちに かえる回家
だれか よびだす传呼
こいがはら こうこう——学校
こいがはら しぜんこうえん——公园
げーむせんたー しみず——游戏中心
むくがわ かせんじき——市郊
からおけ ふあんきーぐるーぶ——舞厅
こいがはら としょかん——图书馆
こいがはら はんばーがーしょっぷ——汉堡包店
こいがはら ぷらねたりうむ——天象馆
こいがはら しょっぴんぐせんたー——购物中心
こいがはら——电影院
こいがはら えき(ゆうえんちゆき)——游园地
こいがはら ばすてい(びーちゆき)——海滨(暑假)
こいがはら ぷーる——游泳池(暑假)
さくらのもん——樱花林(春天)
こいがはら なみきみち——林荫道
ちーずけーき こみや——西式点心店(冬季)

注:选择去购物中心,若选**しょっぴんぐ**(购物),则可在店内选购商品,商品清单见下文,若选**でかけるだけ**,则有以下几处可去:
ぬいぐるみ なかじま——玩具店
ぷらざ ぺにー(ざっかてん)——杂货店
ぺっとしよっぷ ぶる——宠物店
ぶっくしよっぷ なかむら——软件店
すぽーつぎやー さとう——体育用品店
といしょっぷ ひかる——玩具店
めでぃあしよつぷ やきさん——软件店

注:之后的指令与去其他场所后出现的指令相同(回家/传呼)。

经验与心得

1. 第一印象很重要,所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话,这样也许可以事半功倍(也许一开始就会有一颗小"心")。
2. 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的,因此当确定要追求的目标后,最好不要再与其他人约会,不然那位又不高兴了,顾此失彼,得不偿失。
3. 当关系发展到一定程度,与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件,会导致感情猛涨,所以尽量多试试(还有S/L大法呢,怕什么)。
4. 11月3日以后,不可以再使用家中的电话约会。但还有一法,出门后再打电话传呼她,效果相同,还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。
5. 日常事件中的选项由于全是日文,不知含义,只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。
6. 送礼物一定要根据喜好,不对胃口,即使送一台价值5万的电脑也是枉然,要仔细考虑的。
7. 打工与参加俱乐部活动是势不两立的,只能在打工与俱乐部中选其一(也就是说参加了俱乐部,就打不了工,反之亦然),相同点在于二者都只能在水曜日,土曜日及日曜日或特定假日进行。
8. 打工一次能赚1500元钱,但健康会大幅下降,需权衡利弊。
9. 上下午的效率不相同,一般来说上午要高于下午,可善加利用。

经验与心得

ぽけっと・べる——袖珍电话
ぴー・えいろ・えす——P.H.S
けいたいでんわ——移动电话
じょうほうつーる——情报工具
てでぃべあ——玩具熊
ちょーむずすうがく(さんこうしよ)——参考书
ぎんのいせりんぐ——银耳环
しゆげいせっと——手工艺品
いちおーきゃっぷ——帽子
ぼうえんきよう——望远镜
すてきなあみもの——编织物
しべりあんはすきー(ぬいぐるみ)——针织物
ほしのおはなし(ほん)——书
みんときゃんでぃ——糖果
のーうえいぶ(すーにーかー)——旅游鞋
ごきぶりくん(おもちゃ)——蟑螂君
98ねんこれかでる(さんこうしよ)——参考书
にほんけいざいのゆくえ(ほん)——《日本经济的去向》(书)
さいきょうのいご(ほん)——《最强的围棋》(书)
ぱっぱらぱー(げーむ)——游戏
こーどきっど(すいりしょうせつ)——推理小说
わたしのぺっと(ほん)——书
たきちっち(おもちゃ)——玩具
まつくす95(すにーかー)——旅游鞋
わっきんとっしゆ(こんぴゆーたー)——电脑
たうんじようほう 4月~12月——市内情报4月~12月

文:毛云

责编:PERFECT

格斗无责任测试

感谢江苏昆山王伊浩读者热心提供!

责任编辑小天天

1 你认为什么是格斗胜负的关键?

A 选用的人物拥有强大力量 B 灵敏的反应 C 实战的经验 D 高超的技术

2 你所崇尚的格斗思想?

A 以彼之道还彼之身 B 防守是最好的进攻 C 攻守平衡 D 进攻是最好的防守

3 刚上手的新游戏,你想掌握什么?

A 必杀技 B 游戏系统 C 必杀技性能及连续技 D 强力连续技

4 你喜欢选择的人物类型?

A 无赖型 B 主角型 C 强豪型 D 相克型

5 你喜欢的必杀技类型?

A 强力型 B 安全型 C 速度型 D 反击型

6 你所追求的战斗感觉是什么?

A 胜利 B 沉稳 C 攻防间的刺激 D 华丽后的爽快

7 你在胜利之后会有何反应?

A 大笑,且向对手挑衅 B 笑,并笑出声 C 微笑,等待对手投币 D 微笑,劝告对手不要投币

8 你在失败后会有何反应?

A 愤怒,伴有敲击周围物体行为 B 沮丧,之后安静地离开 C 继续投币,屡败屡投

D 手中持币,在一旁观察,以求发现弱点,一雪前耻

9 你使用的人物数量和发展方向?

A 只用一个角色,特定化 B 用几个角色,个性化 C 用多数角色,多元化 D 会用全部人物,全能化(可能性?)

10 你采用什么样的格斗战术?

A 没有战术便是最好的战术 B 诱敌深入 C 出奇制胜 D 猜测对手行动

11 当对手出现破绽时,你如何对待?

A 可能被对手诱招,不予理睬 B 以简单实用之技巧打击对手 C 以连续技、必杀技打击对手

D 痛殴之! 要让对手记住这次教训

12 在时间将尽,对手体力较少的情况下,对手力图反扑,你又如何应付?

A 全力防守,等时间结束 B 用破绽小的技巧来耗时 C 我行我素,不考虑时间和体力 D 将对手无情地击倒

13 在时间将尽,对手体力较多的情况下,你又会用什么方法扭转局面?

A 全力进攻,赌一把运气 B 用破绽小的技巧来诱敌 C 我行我素,不考虑时间和体力 D 逼迫对手,使其在压力下出错

14 在对战相持阶段,你的指导思想又是什么?

A 先发制人 B 后发制人 C 攻防间寻找机会 D 不给对手机会

15 格斗游戏的快感由何产生?

A 超必杀击中对手 B 拆解对手的攻击 C 连续技加追打 D"PERFECT"!

▼3D 格斗老祖 VF,其"组队战"版无法形容,未见此游戏者不宜轻易下结论。



透明。只有这样才能表现影的效果。

◀月华浪漫剑士——雪。



▲卡普空爆笑人物苏杜姆。



▲◀这些三维格斗全都是用纳姆科的 SYSTEM 系列基板开发的,PS 有得玩啦(请注意)! NAMCO 的实力——其底板综合实力强。





新刀魂美丽女刀手

英雄男教员升龙

 ●97 格斗之王(ARC) 不是格斗之王,是游戏之王。 兰溪 吴学究



你的格斗功力如何？

16 什么是格斗游戏中你所重视的？

A 人物、画面、音效　B 操作性、系统　C 游戏可玩性　D 投入度

17 你想和什么样的对手交战？

A“EASY 级”　B“MEDIUM 级”　C“HARD 级”　D“VERY HARD 级”

18 当遇到弱敌时，你的态度如何？

A 让他尝尝超必杀　B 使用习惯的战法　C 让他知道什么是连续技　D 压倒性的胜利后，对其进行指导

19 当遇到强敌时呢？



A 绝对信任自己的实力　B 观察学习　C 小心应付　D 置于死地而后生

20 你使用什么样的连续技？

A 简单实用的　B 便于反击的　C 复杂多变的　D 强力自创的

21 你如何看待 2D 与 3D 格斗游戏？

A 一者过时，一者新潮　B 鱼与熊掌　C 完全取决于个人喜好　D 共同发展，相互补充，无高低之分



22 你认为格斗游戏是什么？

A 只是一种游戏　B 一种技术　C 既是技术又是艺术　D 是一门艺术

23 就你看格斗游戏将如何发展？

A 高质量的画面，众多的人物　B 新颖独特的设计，良好的手感　C 简易丰富的必杀技　D 复杂丰富的连续技



24 格斗游戏的魅力是何在？

A 变化多端，十分有趣　B 高度的对抗性　C 复杂的技战术　D 游戏者的成就感

25 你更欣赏哪一种类型？

A“A 型”　B“B 型”　C“C 型”　D“D 型”

特此声明：既然是“无责任测试”，那便不具备代表性和权威性，尽管笔者尽量要求自己比较客观，但难免夹杂个人色彩，若有不当之处，还请格斗家们见谅。本文仅供参考，为博一笑(一骂)……

A 得 1 分，B 得 2 分 C 得 3 分，D 得 4 分
(满分为 100 分，90 分也别太高兴了！)

A 型 (55 分以下)： 比较特别的一种，有些另类的感觉，有着鲜明的个性(打机时)，强烈的胜利欲望，且不按牌理牌，与此之对战时会有找不到感觉的感觉，格斗风格诡异多变，是中段者的大敌。**警告：**你若自觉难逢对手，要么是对手太弱，要么是你所走的极端给你带来的暂时胜利，有空还得从最基本的着手，潜力很大哦！

B 型 (55～70 分)： 比较看重实战胜负，善于反击，没有明显破绽，寻求实利，视华丽为华而不实，格斗风格比较传统，也有比较硬朗的时候。因异常谨慎，D 型玩家往往难占便宜。**警告：**过于冷静是冷清，过于沉着是沉闷，要领悟格斗游戏的乐趣，你需要的是探索、学习和大胆的实践。

C 型 (70～85 分)： 真正的高打多在这一类中产生，讲求技战术的灵活运用，实战经验起着一定的作用，比较容易接受别人的东西，在实战中不断提高自身水准，他们使游戏场面富有悬念和戏剧性。**警告：**骄傲是使你无法进步的障碍，自信与自负只一步之遥，要尊重你的对手。

D 型 (85 分以上)： 不用说，这是最理想主义的一派，但多数拥有较强的实力，攻击性使创造力有所发展，追求使用必杀技与连续技时的快感，努力使打斗场面象成龙的电影(天语：现在对成龙式的电影可是有着反面意见呢)。**警告：**“浪漫”前面可以加“天真”，天真的想法会使你在某一天一败涂地，还是听听徐根宝的吧“激情＋理智”！

(天不得不语：作者同志，出这些题很费心思吧？大约本人刚及格的样子，不知阁下自己多少分呢？你的 PS 上有很多三维格斗游戏的，可是没有小天天最擅长的“御意见无用”呀？何时才能让“宫泽拳儿”和“三岛平八”一较短长呢？“霸王塾”再次感谢广大读者的支持！)

游戏多流派，格斗是至尊



透明。

同样清晰可见的光影效果，NAMCO 的 12 基板果然有大进步。MODEL2 是没有光源演算和半透明能力的，此亦为土星饮恨之处，其实土星是比较强大的。SEGA 街机资源副社长小形武德透露，高性价比基板(与“妖刀”互换？！)将于今夏推出。竞争的结果。

●金货玛莉 2(GB)有意取财却丢命，无意跃起反获金。　无锡　张胜

责任编辑小天天

●本文仅面向街机仔，请各位非机迷多包涵！

RB 饿狼传说 2～新·来者～

THE NEWCOMERS

REAL BOUT 饿狼伝説 2

■SNK■NEO·GEO■500MEGA■98 年 3 月街机上市

基本操作	在主线上	在副线上
A 键	拳攻击	攻主线上段
B 键	脚攻击	攻主线下段
C 键	大威力攻击	对主线大威力攻击
D 键	线移动、攻副线、空中转向	返回主线

特殊操作	
回避攻击	A＋B 键
挑拨	C＋D 键
DASH	→→
闪避	←←
小跳跃	瞬间输入↖或↑或↗
QUICK ROLL(全身无敌)	于副线间↓
GROUND SWAY	倒地瞬间↖或↑或↗＋D
TECHNICAL RISE	倒地瞬间←＋D

为什么不允许大家炒冷饭？你刚想创新，说不定就有人拿以前的饭，来和你比较，弄得你没脾气，只好炒冷饭。所以创新是一定要进行的(而史氏在这方面就很值得学习)，冷饭如能炒得好，也挺了不起的。

彩页中大家已了解新来者的面目，男子名 RICK STROWD，外号叫"擂台白狼"，擅长拳击格斗；女子名叫李香绯(天语/好名字)，外号"唐人街的小野马"，使中国拳法。另外，吉斯·霍华德大人也加入进来，使得本作人物 22 名，值得怀疑的是，大家能将这么多人都用的很熟练吗？

系统方面，新作以 RBS 为本，采用双线，并保留各种 POWER 的设定。人物招式上当然或多或少会有所变化，增加了新必杀并保留了简化指令输入法。游戏中只要同时按 A 和 B 键即可使出回避攻击，但回避时间变短，而每名人物的 P.POWER 都可以在 CUARD CANCEL 时使出，即，当被逼到角落后挨打之时，可用此大技还对方以颜色。显然，新作在画面上将有十分之华丽的表现，P.POWER 命中后打出 100HIT 也不希奇！



◀这招式还真不赖！够狠！

看我们新来者是不是一个像×佩，而另一个像阿×克斯？



李香绯

招式	指令
那梦破	↓↘→＋A 或 C
闪里肘皇	↓↘→＋B
真空闪里肘皇	↓↘→＋B
天崩山(HP)	→↓↘＋B
大铁神(SP)	→←↙↓↘＋BC
真心牙(PP)	近敌摇杆一圈＋C



RICK·STROWD

招式	指令
射杀之星	↓↘→＋A
DEVINE BLAST	↓↙←＋C
全月之热	↓↙←＋B
HELION(HP)	→↓↘＋A
盖亚压杀(SP)	→←↙↓↘＋BC
嚎叫公牛(PP)	→←↙↓↘＋C

 ●《大富翁》(MD)使我提前实现梦想。

在副线上，通常是一定时限内便自动返回主线，但在副线上只要持续按斜上方向便可于线上前后移动，这时将不受时间限制，称之为"副线停留系统"，但对手打击副线时、己方攻击主线或 DASH 时则自动返回。注意在副线上不可作蹲下、跳跃、必杀等攻击。


陈鑫山

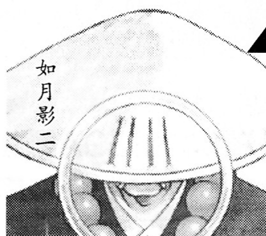
气雷炮	↓↘→+A
软体叔叔	↓↙←+BC
KUSAME 炮	↓↙←+B
破岩击(HP)	←蓄→+C
爆雷炮(SP)	↙蓄↓→+BC
喊叫弹(PP)	←↙↓↘→+C


劳伦斯

凭依弹	→←→+C
涡炎阵	↓↑+D
野猿狩(HP)	↓↙←+A
喝(HP)	→↘↓↙←+B
雪(SP)	→←↙↓↘+BC
无惨弹(PP)	→←↙↓↘+C


鸭王

血腥暴击	←蓄→+C
血腥之针	→↘↓↙→+A 或 C
血腥制造者	连按 A
血腥切割者(HP)	↓蓄↑+C
血腥闪光(SP)	→←↙↓↘+BC
血之阴影(PP)	→←↙↓↘+C


如月影二

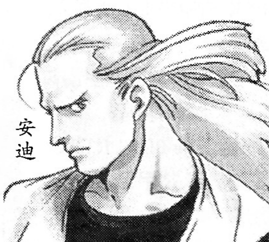
头针攻击	↓↘→+A 或 C
破坏风暴	→↓↘+B
穿头之针	↓↑+D
舞步俯冲(HP)	↓↙←+B
BREAK SPIRAL(SP)	近敌摇杆一圈+BC
鸭之舞(PP)	→←↙↓↘+C


克劳萨

斩影拳	↙→+A 或 C
飞翔拳	↓↙←+A
幻影不知火	空中↓↙←+D
升龙拳(HP)	→↓↘+C
超裂破弹(SP)	↓↙←↙→+BC
男打弹(PP)	↓↙←↙→+C


特瑞

BRITZ BALL(上下段)	↓↙←+A 或 C
凯撒 CLAW	→↓↘A
凤凰投	←↙↓↘→+C
疾鹰腿(HP)	↓↘→+B
凯撒波(SP)	↙蓄↓→+BC
GIGATIC 灵力(PP)	近敌摇杆一圈+C


安迪

能量波	↓↙←+A 或 C
RISHING TACKLE	↓↘→+A
倒跃 踢(HP)	↓蓄↑+A
燃烧之拳(HP)	↓↘→+B
能量喷泉(SP)	↓↙←↙→+BC
多重喷泉(SP)	↓↙←↙→+C


洪武

旋转神龟	↓↙←+B
猴子之舞	→↓↘B
野狼	←蓄→+B
SIDE WINDER(HP)	↓↙←+C
危险之狼 SP)	→←↙↓↘+BC
舞之比松(PP)	→←↙↓↘+C


比利

九龙之读	↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+AC
必胜逆袭拳	↓↙←+C
雷光石火之天(HP)	↙蓄→+B 后连打 B
爆发五郎(SP)	↓↙←↙→+BC
吨级大锤(SP)	↓↙←↙→+C

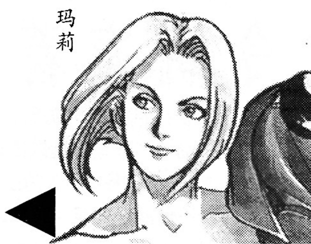

鲍伯

三节棍中段打	←蓄→+A
火龙追击棍	↓↙←+B
旋风棍	连按 A
强袭飞翔棍(HP)	←↙↓↘→+B
超火炎旋风棍(SP)	→←↙↓↘+BC
沙罗曼风暴(PP)	→←↙↓↘+C

●97 格斗之王(ARC)为了玩上你，我等了 45 分钟，打完后狂奔 300 米专找 WC。　石家庄　胡波



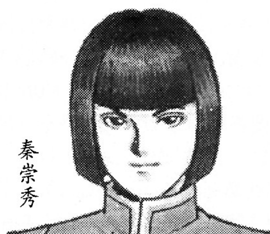
招式	指令
玛莉 SPIDER	空中↓↘→+C
玛莉掠夺	→↓↘+B
CLUB CRUNCH	←蓄→+A
玛莉真反击	↓↙←+A 后连按 A
玛莉台风(SP)	→←↙↓↘+BC
玛莉 ES 打击(PP)	→←↙↓↘+C



玛莉



▲可惜未打中。



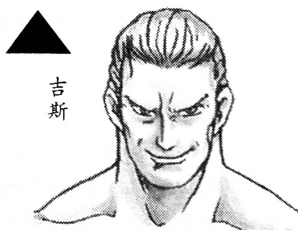
秦崇秀

招式	指令
烈风拳	↓↙←+A
双烈风拳	↓↙←+C
上段触身打	←↙↓↘→+B
下段触身打	←↙↓↘→+A
真空投	近敌摇杆一圈+A
龙卷风(SP)	→←↙↓↘+BC
罗生门(PP)	近敌摇杆一圈+C



山崎

招式	指令
帝王天眼拳	↓↘→+A 或 C
龙灯拳	↓↘→+B
帝王神眼拳(HP)	→↘↓↙←+C
帝王天耳拳(HP)	→↓↘+A 或 C
帝王漏尽拳(SP)	→←↙↓↘+BC
海龙照临(PP)	→←↙↓↘+C



吉斯

招式	指令
蛇拳上中下段	↓↙←+ABC(可储)
施虐拳	→↓↘+A
淬火	←↙↓↘→+B
制裁之匕首(HP)	→↓↘+B
断头台(SP)	→←↙↓↘+BC
狂虐龙二钻(PP)	近敌摇杆一圈+C



秦崇雷

招式	指令
花碟扇	↓↘→+A
龙炎舞	↓↙←+A
阳炎之舞	↓↑+C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+C
小夜千鸟(HP)	↓↙←+C
超必杀忍蜂(SP)	→←↙↓↘+BC
喊叫弹(PP)	→←↙↓↘+C



唐福禄

招式	指令
帝王天眼拳	→↓↘+A 或 C
龙转身	→↓↘+B
帝王神足拳	→→+A
帝王天耳拳(HP)	→↓↘+B
帝王宿命拳(SP)	→←↙↓↘+BC
帝王龙升拳(PP)	→←↙↓↘+C



不知火

招式	指令
箭疾步	↓↙←+A 或 C
激放	→↓↘+B
冲波	↓↘→+C(可储)
烈千脚(HP)	↓↘→+A
旋风钢拳(SP)	→←↙↓↘+BC
大激放(PP)	→←↙↓↘+C



金家藩

招式	指令
ZAPPER	↓↘→+A
双钟锤	↓↙←+A
疾风击	↓↘→+D
GUTS DUNK(HP)	↙↓↘→↗+B
最终 Ω 弹(SP)	→←↙↓↘+BC
大锤终结者(PP)	→←↙↓↘+C



东丈

招式	指令
半月斩	↓↙←+B 或 C
空砂尘	↓蓄↑+A
飞翔脚	空中↓+B
飞燕斩(HP)	↓蓄↑+B
凤凰天舞脚(SP)	←↙↓↘→+BC
凤凰脚(PP)	↙←↙→+C



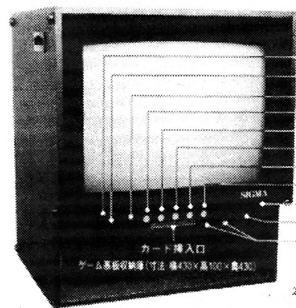
弗朗哥

招式	指令
轰天踢	↙→+B 或 C
黄金之脚跟	→↓↘+B
HURRICANE 升龙	←↙↓↘→A
老虎踢(HP)	→↓↘+B
螺旋踢(SP)	→←↙↓↘+BC
霹雳火(PP)	→←↙↓↘+C 或 D

 ●《生化危机 2》(PS)想心跳加快吗?想不眠不休吗?想毛骨悚然吗?　广州　李翔



有必要深入讨论令玩家着迷的电子游戏



▼一切按街机办。

◀对画面的控制——随心所欲。

▲这是日产SIGMA牌专为街机仔准备的监视器。值得注意的是它底部已留出安放基板的位置。RGB“万岁”?!

●关于打机发烧大法?

说穿了就是要追求街机的效果，这在我国是不太现实的(虽然有朋友来信告之“已将×S改为街机”)。

不外就是摇杆+RGB，很显然这只能在机厅中实现(习惯ARC的玩家你就是给他一个纯仿街机摇杆，也未必能满足其大力发招时的动作)。但因为游戏在我国开展得已是如火如荼，用专业彩色监视器来打机的朋友并不在少数。按道理讲，除去RGB端子，最好能再来一套专业级的音响器材，如CANTON(金榜)喇叭等。而我国也能找到二手专业彩监，毫无疑问，统统是SONY牌(超大名气TRINITRON“特丽珑”彩管的MONITER)，请注意，大家在挑选时不要重外观，而要看其画面的红、绿、蓝三基色是否极度艳丽?消磁是否良好?对于土星来讲，世嘉的RGB CABLE乃是8针而非21针，请特别小心。其实接上抗干扰性超强RGB原装线后，解析度稍低的游戏在画面的表示几乎呈“分崩离析”状——真是清晰无比(特指3D，2D游戏无妨)，且画面稳定性极佳，确非S线所能比拟。在我国某些地区，用ANALOG RGB来监视已成为“时尚”。也有一种14寸PC-TV(点阵式)带RGB端子(15、21PIN统统OK)。



◀有PS迷通知这是“昨日黄花”。编者倒是认可，却不知机迷和红白机、MD玩家的意见?

●光枪的原理?

首先声明光枪对电视无害。光线枪不会射出光线，只能接收光线。在接到光线指示后(一般对应在软体中，输出到电视的画面都包含着一种特殊光信号，人眼无法分辨)，光枪会把相对的回应信号传给游戏机，让主机知道枪口所瞄准的位置在什么地方。

其次，通常TV是将512条电子扫描光束打到屏幕上使其成像，光枪给主机送出特殊信号的同时，即已启动内部计时IC开始计时，当光枪接到电视扫描线所带的特殊信号时，立即将计时器所得到的由信号开始到光枪接到特殊光线的时间报给主机，由此判断枪口在屏幕上的描准位置。

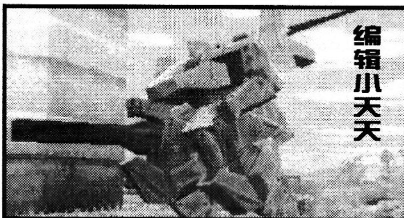
最后，枪手扣下扳机，主机又开始送出一个特殊信号(光枪发射时屏幕上一定会有闪光)，光枪一接到信号立即令主机在目前枪口的瞄准位置上完成当前的射击动作。



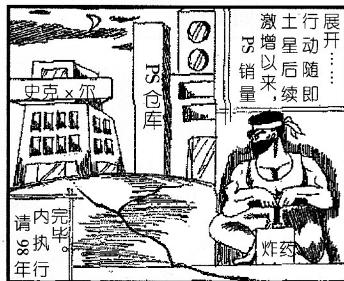
◀骑着名款川崎750带女朋友去兜风啊?

●如何看待新主机?

这应是令全体玩家十分激动的消息啊！因为不但有世嘉妖刀，还有索尼PS2呢！这里以土星为例，今年SS约推出120款游戏，虽然“世嘉将精力转到土星128位机”，但是“土星还有好作品出”，我们认为一边享受次世代，一边期待新事物是完全合情合理的。玩游戏要的是一种感觉，很微妙，“禁止你想像”是行不通的！大家都知道性能和功能已不是主要矛盾，关键是游戏是否对胃口。当然，新世代机的POLYGON数再低，也会远远超过次世代的30万，请大家放心，移植VF3TB一类应当不会再出现问题。



恩怨纠纷导致画中的恐怖活动…



◀身为土星国民可以同甘苦，但如此爱国，虽诚心尽表，不免风度尽失。

土星合众真不错，
个个英雄不受挫：
排除万难不怕痛，
执着就会有收获！

(作者为合众国理事。最近他正“研究”关于SS是“昨日黄花”之对策…)

●玩家分派有必要吗?

有些事说着容易做起来却很难。同级别主机统一格式有没有必要?理想派的玩家认为那样很好，“粗犷”些的朋友至今却仍不忘写上一句“我讨厌某某”于选票上。(堪称铁血游戏者，没收另一个某某的银子吧?)

“您是打什么的?”——可见“阵营划分”存在且避免不能。“替世嘉说话”也好，“鼓吹史氏”也好，依笔者之见，都未尝不可。你总不能扼杀玩家的想法。当然，作为编辑，力求公正是应该的，所以，才会有“骨头先生”、“御意见无用”、“土星花式滑雪SSS”等知名度很低的作品在比较困难的情形下上了台面。令大家一哄而上唯恐赞美不及的作品，像土星这种局限于机迷的主机上较为少见。为“高层次”玩家不屑的游戏却被“不懂欣赏”之人打得很油的例子在红白机上亦比比皆是。游戏机性能进步，朋友们溶入那些“公认优秀”之游戏，而某些“没有销量”可言的作品同样有人陶醉。这是游戏的本质，可见机种原本无高低贵贱之分。(郑州高岩玩友，虽然小天天前两天和山内老板共进早茶时刚刚约定了“秘密战略”，但因你们PS联合会新下达的指示“电软要随大势”，小天天随即单方面撕毁协议……)

●北京的周超怀疑“VR战士3”是不是最多只能打到三段?！如果回答是肯定的话，打到九段究竟要等到哪一年!

科普园地

任天堂改变游戏?

山内老板曾“不合时宜”地发出“业界一片混乱，在现今游戏质素恶劣无比的局面下，只有任天堂能拯救并改变游戏”这样的口号，令得玩家一片嘘声。任天堂似乎“失败”了，这不是早已成为“定论”了吗？还谈什么“拯救呀、改变呀”？

NINTENDO POWER——却不是说没就没的。恰恰相反，从全球看，其威力已很惊人。除去N64那包含着美国SGI技术的高超硬件特性外，很重要一点，厂商对于游戏的定位也在左右着主机的销量。现在业界家用机的这种三强鼎立的微妙关系，实在已经特别明显地反映出各大公司对于游戏软件的不同看法。

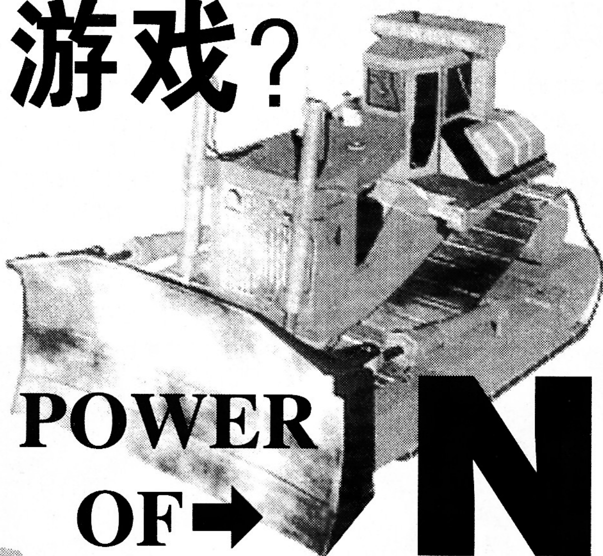
在PS红遍全球的同时，史克威尔也是风头出尽。可用“天生的一对儿”来形容SCEI和SQUARE了。史氏接连在PS上出游戏（又如“BRAVE FENCER武藏传”，请玩家注意），并乘势推出街机，士气可嘉。

任天堂、世嘉？家用机没份儿！业界会这样下去……

好在没有，否则多没意思呀？据最新统计，目前日本的周间硬件销量是PS6万四GB1万八SS1万。N64？4千。就是在这样一种比较“完美”的平衡中，由各软件厂商来选择能够表达自己思想的主机去“赚玩家的钱”。身为玩家的我们还是应了解那些易被忽视的东西。



▶任天堂公司游戏专家中的专家——宫本茂先生，他胸前佩带着N64的徽标和森林大帝LEO。这个看上去和MARIO一般憨厚的业界奇才认为就40岁玩家而言自己应算是驾驶玛利赛车的『高手』。



——N64是一座工厂。

●在被问到“N64到底会对游戏做哪些改变”时，宫本先生却回答到“它是工厂”，并对此做出解释——

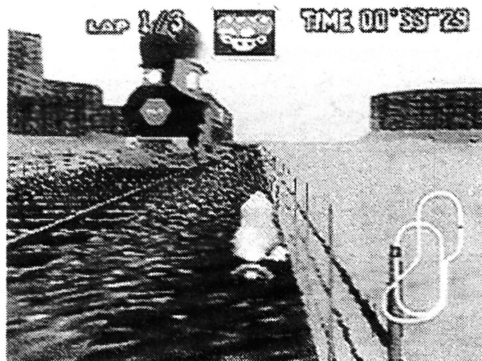
我曾经想过要做出让全世界都感到惊讶的东西，即使不是电子游戏也没关系，但若是游戏则更好。因为在工业制品中，如果事先没有经过巧妙的设计，在使用时就有可能受伤，并会产生出各种问题（天语：这也许就是为何N64及64DD总是迟一步登场的缘故吧，现在看来，这是很厉害的作法啊！没有过硬的硬件，竞争时难免中气不足。之所以N64能在海外压住了PS那不可一世的风头，靠得就是这种思路。“任天堂出品，必属精品”就这样得到了证明）。电子游戏的好处是，无论我们在工作室中如何辛苦地做出什么东西，在电脑中都能很轻易地加以拷贝出来，因此它有令人感到容易制作的魅力。

就这层意义而言，游戏主机就变成只是帮我们流通作品的制造机关而已，并进入家庭，令人感到有趣。

由于N64可以承诺：如果说明年想再做出什么游戏，那就一定还能做出新形态的游戏。N64的诞生正是基于这种预感，这即为“N64是一座工厂”的原因。

“柔和、亲切”是什么意思？

任天堂和川崎合作的“水上摩托64”，画面中的波浪流动的效果竟是黑盒子自己利用计算公式产生的。这种N64自行发展出的强化游戏表演之手段，还有许多种，都是基于主机自身特性及其扩展性上——目前的游戏几乎全都已“四角POLYGON”为主流，即在3D影像的外侧以多边形技术将三维画面给固定住，看起来较生硬。N64则不同，借助其93.75MHZ的CPU运算能力，将被处理物体由内侧至外侧的所有资料，全部计算出来，这样表现出来的游戏，就会变得柔和、生动。显然，N64不仅有POLYGON画面，还能使游戏的剧情加以变化，这种境界，可以提供给玩家“每次玩都不一样”，于是便可以带动游戏者的情绪，使之全部投入到作品中去。玩家的确到了厌倦在已经设计好的资料上游戏的时候，64DD的工作，就是要改变这种情况，如“MOTHER3”。



▲巨大的多边形火车，目前也只有N64能营造出这种视觉效果来。全三维空间游戏，做起来容易做好难……

 ●浙江嘉兴的赵平说自己对“寄生前夜”既希望快点打通，又希望永远打不完。



既然是游戏工厂，那么就能轻松自如地生产！

●请说明一下工厂中生产出来的东西：

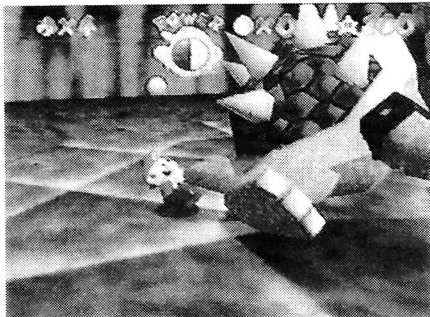
在“超级玛利64”在3D的立体空间中，玛利奥能够向深处移动，而且还能看到角色的影子，对于一般主机来说，一定会使用到CPU的容量，但N64却没有使用。那么N64在残余的CPU容量被用在什么地方，相信大家都十分感兴趣，其实残余的CPU容量被用来计算舞台全体的造型。还有玛利奥向深处移动时，在前方的敌人，也会有平顺、自然的动作。所以在假想空间中，除了要有立体的空间感、程式的设计，也要顾虑到进行的“顺畅性”。（天语：相信N64机主打过“撒尔达64”后，将更加为N64而骄傲。那才是真功夫！编者敢打赌！）

在“玛利奥赛车64”中，大家可以看到许多角色在画面中移动，而且也会出现敌人进行阻碍、或彼此竞争，以及四人同乐的分割画面方式，这些正是N64发挥“威力”的最佳证明。

卡带与CD－ROM的最大不同，就是CD－ROM在读取资料时，会出现中断的情况，所以在“超级玛利奥64”中，如果在进行时相要改变路线，立即可以变换，所以这是采用卡匣的优点之一。（宫本茂）



还是那些体育类游戏统治着外国玩家……从美国榜上看，RS软件又多过了N64。不过“007黄金眼”、“星际火狐”、“爆破推土机”、“玛莉赛车”等极为优异之游戏，在日本被迫降价至4800日元……



◀▲当初任天堂面对着32位机的攻势，无奈之下N64采用了美利坚的技术，其结果是越随时间的推移，反倒愈表现出SGI的威力。没有马赛克，完美控制超大多边形物体，几何级数上升的速度感表现，这都是N64的最基本特征。如果说次世代机“达到了N64的效果！”，那只是自欺其人而已，是头脑高度发热的表现。N64唯一的缺点是节目容量的限制，而当64DD夏天发售后，这一点就不太成为问题了。（库帕）

除去撒尔达、MOTHER3之外的秘密重武器——森林大帝！

本款游戏的最大诉求，就是希望能够创造出充满自由、勇气、善良的世界，而这也是手（土旁加冢）先生的原意。不过目前的考虑方向，是以3D POLYGON及小狮王的动作为主，也就是有关于技术方面的问题在内。

游戏方面的角色、画面设计、音乐、音效等，都是由手（土旁加冢）制作负责，而任天堂则会提供音效程式的开发及全部技术支援。

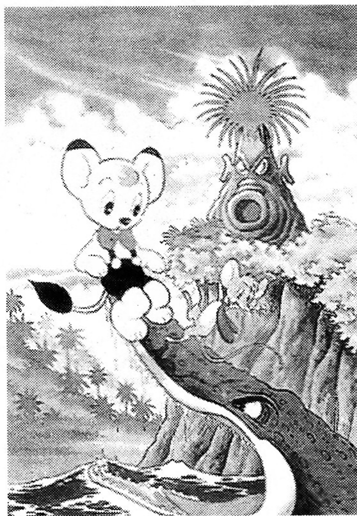




▲（从左至右依次为）任天堂宣传科的今西弘史科长、手（土旁加冢）制作所的手（土旁加冢）真，还有宫本茂在作品发表会上。

“利用电子技术，忠实再现原作气氛”是今作目标。由于这回仍由宫本茂先生负责开发系统设计，可以期待，这次的壮烈冒险过程，必将全面超越“玛利奥64”！“希望将手（土旁加冢）治虫的世界，传达给现代的小孩”、“如果玩家反应良好，就用64DD来制作续集！”（宫本）。

游戏总监督手（土旁加冢）真说：“希望主角小狮王，能够在游戏的画面中自由自在行动，冒险过程中除了竞争，一定要使玩家感受到真诚的爱！”相信将感情融入游戏后，游戏的性质是会有所改变。



↗除去“铁臂阿童木”，在我国也曾播出过“森林大帝”这部手（土旁加冢）大师的代表作品，相信现在24岁左右的玩家不会感到陌生。童年的美好记忆，15年后由任天堂再度带给我们，天师个人认为，由NITENDO64来完成这个任务，是再合适不过（JUNGLE KING LEO，128M已发售）。

●湖南长沙的16岁女玩友易燕说“公主的王冠”中生动的画面、扣人心弦的音乐、以及别具一格的人物设计，正是女孩们梦寐以求的好节目。

接下来将会有什么？——这里有着各种回答！

株式会社塞塔（SETA）董事富士本 淳先生说："对于 N64 而言，具有改变主机与游戏软体生态的能力——

在被问及'N64 到底是什么'时，曾经回答过'它是吸收许多技术的高性能主机'，也就是说 N64 结合了各种高科技，并会不断有新的扩张性，除了 MODEM 之外，还有许多东西是玩家们现在所无法想像的呢。

其实本公司内还在尝试脑波输入或是声音辨识等各种开发工作，不过除了这些研究开发之外，目前还在检讨其他可能性，当然还没有什么具体的内容。"

记者："请等一下，到目前为止想要进行游戏，都是用手使用操纵器，如果能够借助脑波输入的研究把这种方式引入游戏操作，那对业界而言将是一个极大的突破。"

——其实目前是将脑波想像为"操纵杆"。所以当要判断 YES、NO 时，必须要考虑到左脑右脑的分析值与预测值。不过现阶段并未有重大的突破，当然只要能测定人的脑波，就能有微妙的操作方式，而且玩家也能完全溶入感情，所以"感情 3D 操纵杆"，将是往后努力的目标。

记者："如果是 3D 操作方式，在 RPG 的世界中，大概只有 YES 与 NO，当然就方向键而言，则有 8 个方向。除此之外游戏中也要步行或疾跑，所以在 YES 与 NO 之间，还是有模糊地带，如何精确地掌握这种地带，可能是研究的重点。请再介绍一下声音辨别方面的情况吧。"

——"YES 与 NO"的选择，其实只是一般的选择，公司内部也不想局限在这样的范围之内，不过在声音方面目前还有许多不确定的要素，现在难以清楚说明。（天语：现在已明朗，请参考本刊今年第一期"任天堂新产品展示会开幕"这条新闻）

记者："利用卡带进行通信，是否也能对此发表一下意见？"

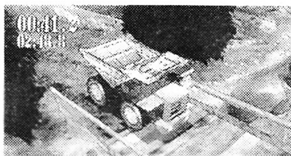
——通信方面，并不会依照外部的装置，也就是说会与游戏软体相对应。所以将会在游戏里加入能够通信的软件。

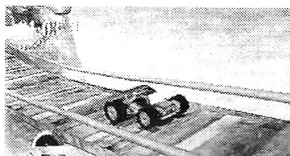
使用该方式时不光是要进行文字或是映像的通信，在通信游戏的构想上，希望能够像 64DD 的设计一般，还能进行培育游戏等，所以应该朝着新类型的通信游戏方面不断地努力。

的确对于 N64，我们了解的太少了，当初的误解现在该改变了……



▲这是一款进入殿堂的游戏！一辆载有核弹的军用车失控。







◀▲各种车辆与机器人要为那军车开路以铲除路障，防止爆炸。



为什么现在的游戏全都一个样——

最近关于电视娱乐器材危机的说法不少，其实这个状况和十年前所做市场调查所得到的结果是相同的。当时，就在"铁板阵"大流行之后，整个游戏市场便开始向下坡滑行。幸好世嘉公司（SEGA）推出了大型体感游戏和抓娃娃机（注意，SEGA UFO 是很知名的，目前已有新款 UFO 产生）之后，街机又开始活络了起来。

"POCKET MONSTER"的销售量恐怕连史克威尔公司都"自叹弗如"吧？在家用机方面，也有一些怪圈。仅有屏幕和摇杆已无法满足消费者的需求了，厂商只好变换着手段来使游戏有新的玩法。所以，我个人也很期待 N64 主机能发展出一些新形态的应用，以适迎接多媒体时代的到来。（资深游戏评论家——平林久和氏）

●编者的总结：

其实对于玩家而言，通常都不会在乎电子元件方面的具体结构，也就是说大家不是因为 64BIT 才会购入主机，而是为了要进行有趣（注意！土星跟 N64 差着级别呢！可"XMEN 对街霸"也很有趣呀？）的游戏。不过从另一个方面来看，如果想要制作有趣的游戏，CPU 系统也要进行着小心且巧妙的配合，所以游戏内容与主机的性能，还是有一定的关系的。

N64 极为显著的一个特色，就是在平常的情况下并不很"忙"，N64 拔群的专业级三维画面演出是由专用的芯片来执行完成。CPU 与画面表示没有任何关系，那么它所留下的"威力"到底用来干啥——这也许就是 N64 对软件公司所下的挑战书吧！

任天堂自身即拥有很深厚的游戏开发能力，特别是家用游戏，在当今光碟"泛滥"之时，卡带不甘与其作同路人，大概自信于其持久的可玩性。"育成、交换、收集、追加"，将是 N64 游戏今后的方向，至于 64DD 会否再助任天堂最后一臂之力，只能走着瞧了。可是对于任氏软件"少数精锐"的策略，我们必须指出，就算是"多数精锐"，也还有其他短处等着让人发现呢！人算不如天算……



资深厂家出品，信心至上！

 ●辽宁锦州的郑枫对本杂志的评语是：即"阳春白雪"，又"下里巴人"，有潜力！

特稿

有必要深入讨论令玩家着迷的业界敏感话题

业界争霸 谁主沉浮

家用机回顾与展望

文/ROCKMAN(广西)

编者按/有玩家来信,认为本刊近期鲜有评论性文章,他们都快迷失方向了。广西博县读者洋洋四千字的一纸评论,令人感动。有道是"言不妄发,发必当理",读者的见地,或许对大家也有所启示(虽然次世代战争已 OVER)。作者自注"缺乏理论经验、文章百孔千疮",过于自谦了。"文字属综合论述,仅从宏观大致把握,有些话题,不免与前类文章有些挂钩,望勿见笑。谬误之处,尽可驳之",对于一名手头资料很是缺乏的高二学生,相信那是大家所能够理解的。以此抛砖引玉,下期可能是济南读者对游戏的看法。"特稿"栏目尤其欢迎广大玩家踊跃参与。 责编天师

CHAPTER1:三国鼎立形势走向

到目前为止,PS 日本销量超过千万,世界总销量也有 2500 万台左右,无疑是次世代之争的称雄者。记得资深评论家说过:如果将业界以三国而类比,无非 PS 为魏,N64 属蜀,SS 是吴。发展至今,情况有了变化,即是 SS 与 N64 的位置互换一下更为合适。

与 PS 同一级别的机种 SS 至今仍为突破 1000 万台而努力,两者拉开的差距不言而喻。与 SS 每况愈下相反,仍有发展余地的 N64 不甘人后,势头正旺,出道一年半便超过 SS 三年多的销售业绩,更对一定程度上发展变缓的 PS 虎视眈眈。

"与任天堂遍及各年龄层玩家的状况不同,PS 的小学生玩家很少。但如果能制作像"超级马里奥"那样的游戏,PS 的销量还会上升"(ENIX 社长福岛康博)。SCE 也表示今后将注重通过为低年龄层提供软件以提高 PS 的知名度,可见其销量仍有望增加。不管 N64、SS 的命运如何,有一点可以肯定,SCE 当年"让电视机旁只有一台主机"的口号是无法实现的。这对任天堂来说是个机会。N64 应在 PS 后劲不足,世嘉新主机尚未推出之际取得突破,才不会陷入两面夹击的窘境。一旦新主机出现,N64 引以为傲的杰出机能便会在瞬间显得苍白无力,销费者的目光将在很大程度上转移。



卡普空笑面人物 冈本吉起部长

面对当前的混乱局面,也许有人会想:统一制式,建立完善的体制才是业界的发展之道。让我们先听听软件商的话吧。"现在三家硬件商的相互竞争是很难得的,他们总能保持某种微妙的平衡。如果平衡被破坏,一家独占市场,我们这样的软件生产商失去无发言权,在设计游戏时诸多方面 的考虑也会变味……"(CAPCOM 开发部长冈本吉起)

常说竞争是发展之源,一点不错,业界如果过于集中,将会导致"独裁"。在经营策略方面:随意压低、抬高主机价格,好、差的软件同样好的市场……没有了竞争对手、没有了竞争,则丧失了一种活力、丧失了一种精神,业界的原点、性质和发展方向完全改变。作为消费者的我们将失去的也"不只是一点点"。现在身为受益者的我们难到不该留点口实吗?



▲这种游戏对非机迷来讲毫无价值——它把片头的超级动画都撤消了,天师不得不亲自为 GAME ARTS 这种彻底追求游戏性的制作原则摇旗擂鼓呐喊助威!部分偏激 PS 迷的"指示"曾令小天天学习后悟出"御意见有用"这一道理!即,派系存在!而土星上的名作,可能的话,必将进行回顾,这也是应读者要求的嘛!

开发环境不很优越是瓶颈?

CHAPTER2:差距

曾被任天堂遗弃、面临绝境险些夭折的 PS 为何一举成为业界的"幸运儿"?人们早已对"PS 的成功是因为 SCE 把目光定位于'偶尔玩一玩的人'身上,从而获得更广阔的市场"之论断确信不疑,也肯定了几款大作对 PS 巨大推动作用。这些是主要因素,其背后的各种因素又有多少人注意到了呢?

SS 自身机体存在着较其他机种所无法容忍的设计失误:比 PS 更多的 CPU、内存、IC,在某些方面却劣于 PS,结果无疑是高成本、低效果,迈开了不利的第一步。再从一般消费群的角度看,3D 不足是他们不能接受的——这部分人不像早期玩家,他们与二维游戏毫无依恋之情,就是我们常说的感情吧!不可否认多边形游戏将是今后的发展趋势,必须承认多边形游戏在纵深感、临场感方面具有二维游戏无可比拟的优势。我们第一次看到优秀的多边形游戏时会怎么样呢?多半是感到前所未有的新鲜和刺激,

觉得迫力满点吧?难道我们能强迫大众去接受一台3D表现力差的主机?不可以。以出色的2D机能获得另一部分人青睐的SS销售范围被压缩了。虽然SS的3D机能弱并不是设计者的本意:过于追求一方面而忽视另一方面必然导致极端化——不是很好便是较差。既然三维机能得到了大众的首肯,这恐怕就是为什么SS的3D与PS相比稍逊便受到拼命抨击,而PS的2D机能"烂透了"却没人对言的原因——何况——在SCE自家的宣传,媒体的信息传播下,PS一直给人一种铺天盖地、高高在上的感觉,对于与其参与竞争者,更像是投以富人怜悯者般的目光。魔术般的错觉往往能迷惑绝大部分人,他们往往更相信自己的感觉。再凭感觉做出决定,胜负分晓!

各方面机能都十分出色的N64又如何?必须提醒,上面所说机能差异并非只强调机体本身。硬件优越故然是根本,硬件信息的载体——软件更是不可忽视。机能通过软件来表现和支持。早已有人指出过:PS弱点是软件。HUDSON的大里幸夫曾经抱怨"索尼先生开拓出的新玩家一年也不一定买一个游戏,只靠他们的话,我们这些吃游戏饭的就只好喝西北风了"。SCE说PS软件积压有所改观,恐怕是巨额斥资回收的结果。PS仅靠几家大牌来支持的做法是不平衡的,是危险的。

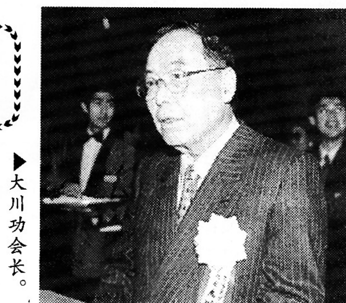
在软件数量、质量皆得到保证之前,认清主机媒体很重要。N64的媒体是ROM,与次世代机的CD-ROM相比,不论其他,单是价格就令人对其望而却步,或许欧美人不太在乎这一点。随着64DD的推出(天语:大概在6月发售,请玩家注意)任天堂的路子将进一步拓宽,现有格局可能又要发生变化。

CHAPTER3:世嘉的恩惠



◀入交召一郎社长

天语/对于自己的32位主机,世嘉从来没有流露出过一丝一毫"性能不如人家"的沮丧(自土星诞生至今)。这大概是尊严问题,没有商量的余地。作为业界大厂,世嘉总是以高度热情的姿态投入到SS的游戏开发中去。旗下各部门都在尽心尽力以维护SEGA™——多年的招牌。



▶大川功会长。

自世嘉万岱合并计划破产不久,世嘉单方面与3DFX公司中止协议而转向与NEC、微软合作开发新主机("妖刀")的消息被披露,立即成为本年度业界第二个最受关注的焦点。面对一片哗然的业界,世嘉方面更多的是尴尬与无奈。

最初一段时间里,世嘉以"无可奉告"来搪塞,否认这一事实。迫于舆论愈来愈大的压力,最后不得不放弃初衷承认这一既定事实。本已笼罩阴云中的SS,又是雪上加霜。甚至在国内(我国)部分地方流行着"SS将会贬值"的流言,"以SS折换PS"的势头出现。笔者认为这种盲目随潮、随波逐流的举动实不可取。买主机是为了玩游戏,而不是为了满足收藏的嗜好(少数人除外),更非玩股票般炒作(天不得不语:确有拿游戏机当股票炒作的人仕,对于这部分玩家,没人能保证新换的PS不会再被炒作成N64。编者手头就有现成的例子,即刚换了两星期的崭新PS,又换回土星——因"我还是爱玩格斗"——其下一步正要换N64,并再三向编者询问"妖刀"和64DD的"细节")。至于为了世嘉新主机的事宜而担心世嘉会完全放弃SS,并为SS的延续力问题而大伤脑筋的玩友大可不必费神。说得大胆点:世嘉仍会对SS投以一定力度,SS仍有新游戏出(天语:正确)。任天堂不是在次世代游戏大行其道的今天让GB重现夺目光彩吗?

对SS的二维十分赞赏的CAPCOM等更愿意将自己的游戏移植到SS上(在没必要用到新主机强大功能的前提下,SS仍会出现大量优秀节目)。所以说,未雨绸缪的担心完全没有必要。对于"世嘉为了自身利益而弃近千万SS机主而不顾"的结论更说不过去。难道要世嘉等到SS落崖瞬间才考虑后继机种互换问题?恐怕到时世嘉早已陷到入资金无法周转、痛失先机甚或瘫痪的恶劣后果中去。这种结果,除了世嘉的竞争对手高兴外,没有人愿意看到吧?

SEGA在业务机领域中绝对可称"大腕"。可以想像,如果世嘉集中有生力量,进一步扩大市场优势,然后向各家用机种移植自己的游戏,获取高额利润,两面兼收,兴许不是一件难事,但它没有这样做,也不能允许自己这样做。虽然涉足家用机的世嘉屡战屡败,但一次又一次地振作,足以让人看到世嘉的决心和永不言败的斗志!这恰恰是现代商业竞争的根本。

去年7月,世嘉正式向中国大陆发售SS,成为世界上第一个以流通中家用机正式进入大陆市场的娱乐企业。这反映了世嘉为SS的普及所做最后的努力,也体现了世嘉洞察到中国大陆是无法估量的潜在市场(现在,未来!)的敏锐目光和超人胆识。

世嘉在国内积极寻求有力的代理商,加大开发大陆SS市场力度。曾表示将为大陆提供一种附带新功能的主机,在SS软件的内容与价格方面也会给予一定的照顾。前不久宣布(天语:马上可打到)国内认知度最高的PC大作"仙剑"正在赶制中,不正是世嘉对国内支持者的最好馈赠?SS如继续出现类似软件,PS在国内的吸引力便无法与之相比了。世嘉在国内拥有良好的感情基础,加上前阵子闹得"沸沸扬扬"的对"游戏"一词有了更合理的诠释,各界对游戏的认识已有所改观,相应体制进一步完善。可以预见:只要SEGA用心去做(以上的努力),让SS在大陆成为继FC、MD之后第三个主流机种,只是时间问题。以国内实际情况看,无力高攀"最新产品"的大部分玩家,选择稍弱的SS显然是最后的选择。(天语:有道是"干嘛嘛灵",SCE正行大运,那PS在我国灵不灵?据编者观察,除去核心级以及亲世嘉的玩家,今天,一般类型游戏爱好者都很乐于"随大势"——想打铁拳可不就得找PS么?文中系作者观点,非本刊立场,请各位明鉴。)



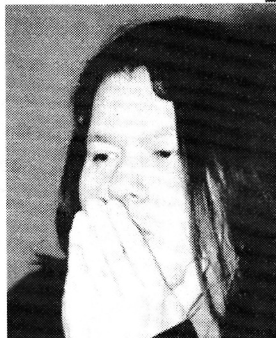
◀这样一款『高尔夫球』作品,还是Q版的,竟卖了126万本。不知大家作何感想。

CHAPTER4：壮志未酬岂能善休？世嘉聚力再战





◀许多朋友对游戏公司的广告赞助表示兴趣，介绍PS版DOA时天师曾言及。这回咱们来个眼见为实，肯定有读者在电视中看到过（那次比赛之余WRC名将麦克雷及其副驾驶还大打SEGA DAYTONA USA街机呢！）当然，NINTENDO也在赞助拉力车队呢！……足球？世嘉赞助的是东日本联队，任天堂赞助的是京都紫桑加队，都是以前的事了，现在那两只队降级了也说不定。对J联赛赞助的还有HUDSON、CAPCOM、KONAMI等等。世嘉曾大力赞助过F1，也在阿拉伯国家的球场上设立过很多大牌子，但那也是以前的事了。面对着两种竞争对手（家、业）的叫板，幸亏是世界第一大厂（近400亿日元资本），否则真怕是应付不过来呢！看来SEGA继续拼搏下去是一定的了。



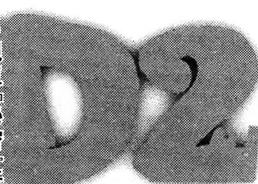
▲“个性派大师”要干啥？KENJI ENO若有所思……

世嘉已经沉默太久了，力量一旦爆发出来将是惊人的，或曰始料未及的。新主机“妖刀”的诞生，像一只钢拳欲把索尼、任天堂的美梦轰得支离破碎？“妖刀”为本世纪最高级别的家用游戏主机下了定义。

SEGA与MICRO SOFT的实力没人怀疑。这次合作应算第二次了吧？同样的错误（微软的OS不能协同SS的CPU、DSP运算）不会再犯第二次，特别是双方紧密相联同居一条船上的时候。相信这对梦幻组合能创造出本世纪最完美的游戏主机。

两巨头的合作不是无缘无故的，说白了就是世嘉希望借助当今世界最新技术完善自己的主机硬件，争取机能上的最大优势，如果“妖刀”所使用的游戏都将很快被移植到未来的个人电脑”的说法成立的话。其二的原因就是微软宏伟的“游戏银行”计划——凭借这些游戏使电脑网络游戏空前繁荣。从长远上看，两者的利益好像是对立的（天语：微软曾经“放风”，说“当今时代将是一个技术合作的时代，没有任何一家厂商能够在信息产业独自发展”，并主动寻找支援对象，以其强大资金和技术注入，还说“合作伙伴都是以100%增长率发展的”。微软的这种作风可能令许多人“不敢恭唯”，但他们却喜欢这样），有点“舍本逐末”的味道。但从近期的角度上看，又是切实可行的。另外，娱乐界一直流传着网络游戏取代家用游戏是趋势，是发展方向。但是网络游戏全面开通的条件仍不成熟、不完善。未来很长一段时间内，这种猜测不会实现。

“妖刀”的诞生，标志着娱乐业与电脑界的融合？！或许纯粹的电子游戏与电脑游戏从此不再有界限（两者在字面上都是“游戏”？）。“融合”的暗义是“代替”，谁将代替谁，或者说谁统治谁的面更大（好像离题了）。



D2现正『秘密』开发中，机种不明……

▲RUNS ONLY UNDER……SEGA“妖刀”128？！

“妖刀”的销售前景如何？大部分人认为机能最强大的主机占有较大的便宜。从业界的发展来看，是没有哪一个机种能够长久风光的，在不断推陈出新的时代，新事物占绝对优势。本世纪无人可出其右的“妖刀”真能顺利地在宝座上得到“预约席”？！“今后的业界状况是不买主机的人越来越多，他们感觉无法理解游戏本身。因此我想不用对现在购买主机的人宣传主机的性能。对真实感无限追求的游戏制作竞赛该告一段落，使用成千上万POLYGON有必要吗？”（ATLUS横山幸夫）这番话不是针对新主机而是指软件的内容，却仍然值得人们深思。

诚然，SEGA根本不必悲观。经过十余年的发展，围拢在世嘉周围的玩家群很庞大，加上新主机的吸引力，玩家队伍会不断扩大。很重要一点是什么？对！不能忘记宠物蛋兴风作浪的热潮，GB版“口袋妖怪”的经久不衰，其直接原因与低年龄层玩家乐此不疲有很大关系。任天堂的N64在这方面没有问题，次世代机就不行。那么“妖刀”能否成功呢，还是需要在软件上下功夫？PS已经开始行动了，世嘉如果再不给予重视，剩余的市场份额及将是“妖刀”的份额全都被PS夺走，那么索尼坐享其成的日子就到来了。又是迷茫一片——“妖刀”的命运。（大川功：“我们将与任天堂等周旋到底！”入交召一郎：“全新SEGA帝国的建立是目前的任务所在。请看看半年后、一年后的SEGA吧！……”天语：“以‘创造是生命’为座佑铭的超老牌综合娱乐企业，世嘉屡败屡战的精神确是十分难能可贵，在此借盖茨吉言“前所未见的好主机”来祝“妖刀”好运。）



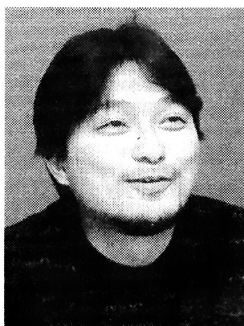
◀『拉力2』也是通过实地考查后才模拟出的游戏操纵感。今后世嘉的街机战略也将发生一定的变化，入交社长认为高性能家用机将给街机带来挑战和机遇。

事实上所有人都认为好的软件是帮助它们“宿主”打天下的最好也是唯一利器。世嘉凭借新主机承袭自己的软件优势

和丰富街机资本不成问题。从世嘉开始觅求合作伙伴，大力招募软件厂商所提供的各方面条件（主要是新型主机开发环境）来看，已给任天堂和 SCE 带来了不少的冲击。大概是世嘉对自己前两次软件策略心有余悸吧？毕竟这些经验是用巨大的损失换来的。

本欲与任氏签约的一些软件商纷纷转投世嘉后，再次暴露出任天堂软件方针的"不协调"。根据任氏一贯作风，就算一时落魄也不会看别人的脸色行事。继续下去的话，孤军奋战的窘境很快会到来。在自身缺少王者底气、条件与以往巨异的今天，还是不要摆大架子的为妙。PS 大部分盟军里还没有脱袍转战的迹象，SCE 正靠当年使 PS 获胜的软件策略维持着良好势头。一但有了更好的开发环境与利益分配形式，仍会发生突变，那时候，留在 PS 阵营里的怕是只有等待施舍的小软件商了——既然不排除这种可能，那么最好的预防办法就是提高自身的软件开发能力。SCE 近期收购了英国的软件公司 CYBER LIVE TECHNOLIGE，说明他开始注意这一点。

面对动态万千的业界，软件商会做出什么反应？姑且将其分为两类：多向性厂商与专一性厂商。前者的特点是不受硬件商太多的制约。它们可以先做出游戏，再考虑向游戏效果表现最佳的主机移植，顾及利润等因素也会向其他主机移植。他们有较高的灵活性，代表者如 CAPCOM、SNK 等；后者的特点是软硬件厂商之间（可能）有着特定的合同，用以规定某些事项，利润分配将有着严格规定，这种软件商只在特定主机发售游戏，一般不会向其他机种移植，如 SQUARE。还有些既是软件商又是硬件商，出于某种考虑，也会在规定范围内提供作品，南梦宫便是。



株式会社 GAME ARTS 开发部长宫路武先生。他是"GRANDIA"、"GUNGRIIFON"之父，这两款游戏将有较大可能在"妖刀"上推出续集。此人 85 年已成为 POLYGON 名人。

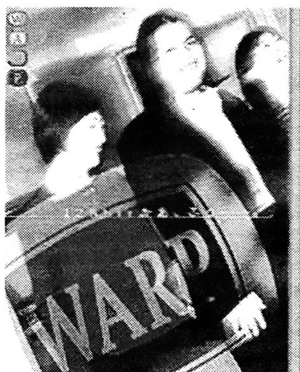


WARP INC. 的老板认为好硬件才能发挥创意。"REAL SOUND"十一万本被认为失败。但他认定的事，一定会坚持下去，"RS2"6 月发卖 SS 版，3 也在酝酿中。还有一款"300 万本 RPG(暂名)"预定在妖刀上于 99 年发售。

坚持就是胜利？

大概在"妖刀"推出之际，这种软件商对硬件商的选择才会大致定形吧。特别指出：崇尚超前技术、高表现力等，以 PS 的功能表现更强大为由，一直拒绝为 SS 开发、移植好游戏的史克威尔，如果对 SEGA 新主机（机能）表示满不在乎的话，我们能否对她和 SCE 的命脉联系猜出个三、五分呢？

"随着家用与商用游戏机差异的缩小，软件开发环境也会向通用化发展。随之而来的就是开发环境的标准问题"（TAITO 事业部长松高诚三）。世嘉具有第一流的街机软件开发部门，它比任天堂和索尼都要更先遇到这个问题。漂亮地解决好这个问题，世嘉一定会受用无穷的。也许，这将是一个转折点。



"妖刀"互换基板将在夏天面世！

"SATURN MAG."的巨幅广告。"128"明确。个性派开发者在业界的存在很有必要……

（未必就是）多余的话

虽然 3DO 的失利与 M2 的夭折说明了游戏业界这锅鲜汤也烫嘴。然而新丁索尼（不算新了，只是与任天堂、世嘉相比）却将两位前辈辛苦打下的半数江山收归私囊，无可厚非地取得了阶段性的最大胜利。这不表明索尼天生具有"帝王气质"。除了自身不懈地努力外，"运气"这个近乎迷信的词恐怕不能可能可无。如果不是任天堂和世嘉有太多的漏洞可寻和决策上的失误，SCE 的事业应不会一帆风顺。那么以后呢？两位前辈不会再低估这个盛气凌人的"新手"，做事将更加"小心翼翼"。

任天堂和世嘉仍未被打垮，索尼替整个业界来"掌舵"的话现在说还太早。索尼尝过"梨子"并且知道了它还很甜，这条路她会让 SCEI 继续走下去。不论索尼的前途是喜是忧，它对游戏业的发展促进作用不可抹煞（天语：正确）。

反观任天堂，仍想借助老旧条文缚束他人、巩固自己。在崇尚"民主、自由"的世界，只能用"抱残守缺"、"刚愎自用"来形容。如果未来仍由任天堂再次筑起它的"帝国式统治"，即便不是历史的倒退，至少也是对客观规律的极大讽刺。

难道未来一段时期业界的领路人应由世嘉来担当？！不知道，"目前仍未找出证明它不是的理由和依据。"这个世界上又存在着太多的"或许"和"万一"。我们只有拭目以待了。



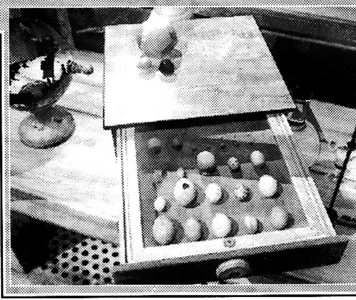
▲优秀至极的松下电器 M2，生不逢时，令人仰天长叹。她是谁？今后能再见到吗？

神秘岛 2·裂缝

影像绝伦
强化视听

虽然与科幻大师凡尔纳的作品《神秘岛》没有任何关系，但在游戏界中，《神秘岛》同样是带动一辈玩家的解谜游戏。亦幻亦真的世界和匪夷所思的谜题是两代游戏的共同特点，而二代的自由度则更是高得出奇！

SS、PS　厂商：ENIX　类型：AVG
发售日：98.4.19(SS 版)　媒体：CD×5



充满谜团的怪诞世界已向你敞开了大门！

我向山崖下望了一眼，那人的尸体果然在那里，我知道此行绝不会比上次简单。就在几分钟之前我还在阿特拉斯的房间，听他讲述他那疯狂的父亲——格恩的恶行，以及RIVEN世界所面临的灾难，而现在我已身处其中，遇到的第一个强盗也成了死尸，这下不但没人能向我提供这里的情况，就连阿特拉斯送我的链接书也不知去向。好在孤独的行程正是我所习惯的。

拾阶而上只见一座木桥横在两座山峰之间，桥这一端的石洞内有一间圆形屋子，仔细观察之后我发现这是间旋转屋，通过门口处的开关可以使其顺时针转动。内层有两道门，外层却有五个出入口，但其中两个被铁栅栏挡着。走出洞外，我在另一边找到一条通向这旋转房的路，为此我不得不从一道锁着的木门下爬过去。但这使我有机会前往另一个出入口，并打开了汽管上的阀门和一道掌管外层出入口铁门升降的开关。几经周折，我又回到了最初的入口，但所有铁栅栏都已打开。穿过旋转房和已打开的铁门，走上另一座桥头。

出现在眼前的是一座巨大的圆形建筑，它顶部的金色半球体几乎可算是岛上最醒目的建筑。我沿着环形悬梯从底部的门走了出去，沿途扳动两处开关使蒸汽动力不至白白浪费。但这只是条死路，我只好回到旋转房，走过先前那座木桥。这里的洞中有间小屋，可是那张石椅似乎不能给我什么帮助，倒是墙上的一个观察窗旁的开关打开了一扇不知名的门。

洞穴尽头的房子可以算是个大厅了，其正面有一个用金属丝制成的球型罩子，背后透射出桔黄色柔合的光。但更吸引我的是两侧的泥塑，那是一种类似鱼的动物，也许它是以岩石或泥沙下的虫子为食的，所以长着食肉动物的长牙。转过身，我才发现背后另有一扇门，门楣很高。我相信这就是刚才从观察窗中看到的那扇。当门外的白色按钮被按下后，一部悬浮式轨道滑行舱停在我面前。舱内的控制机构很简单，控制调头的扳手与引擎开关是一体的。仅仅几秒钟，我就从神庙岛到了丛林岛。

有趣的事情很快便发生了。我在右侧的石壁上找到了一个嵌入岩石的木球，上面绘有眼睛的图案。这显然是人工制成的，我好奇地摸了一下，那木球立即翻滚起来，露出一个奇怪的符号，并发出"呱呱"的声音！

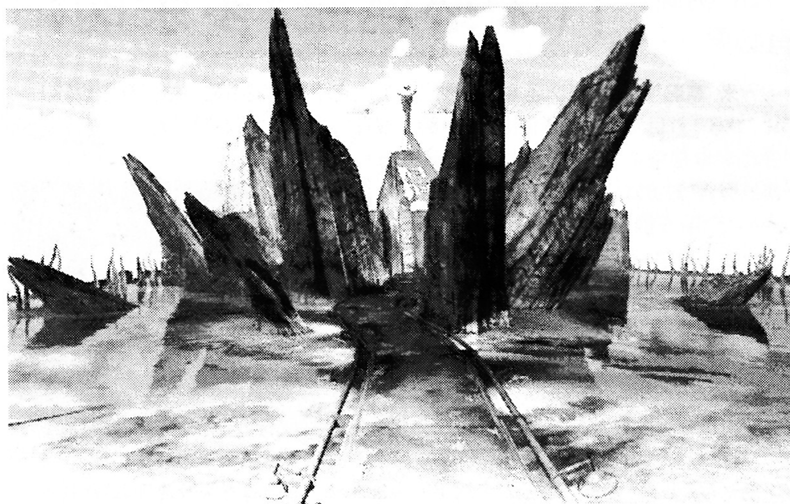
我穿过石洞，在路口处选择了上山的石阶，走过一座吊桥之后，数条纵横交错的小路展现在我面前。仔细观察之后，我发现共有三个未知的去向。最左边的是一条遂道；中间一处是道木门，门框上还爬着只甲虫，但在我捉住它之前它就"嗒嗒嗒"地飞走了；沿最右侧的路能钻进一辆矿车，当我扳下旁边的把手时我才知道这车还能工作，但已经太晚了……

曲折的海底隧道处处是光怪陆离的景色，没等看出个究竟，我就象矿石一样被倒出车外，掉在一部矿石粉碎机上，好在它没有动力。环顾四周，我发现这里被群山环抱，当中一片湖水反射着鳞鳞的波光。恐怕这就是藏书岛了。不远处一道长桥插向湖心，同时四、五根管子会集在桥头，我决定先去那里看看。

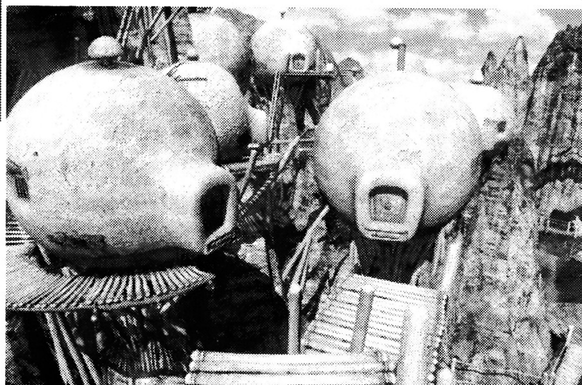
不出所料，这里有开关。共有三个方向，各对应一根管子，三根管子分别通向粉碎机、岸边的圆屋、山里的某个地方，估计是动力输出转换开关。接着我打算去圆屋看看，就把开关拨向了通往圆屋的管子。

走到近处我才发现屋子底下正燃着青蓝的火舌，铁门后面装满了水，此时早已沸腾。我赶紧绕向左边，先熄灭火焰，再放掉开水，又升起铁架，这才走进屋里。令我失望的是这里除了一处地洞外可谓空空如也，洞里更是伸手不见五指，只能摸索着向前爬。不久，一束光线从头顶射下来，四周渐渐清晰了，最后我发现自己已站在了悬崖边。

顺着崖边的小路我找到一个入口，估计里面是间由人工在山体内开凿出的屋子。再看旁边，那条从湖心延伸出来的管子也插入岩石。于是我打开地上的井盖，回到湖心将动力引向这根管子，之后才推开了铁门。一条小路从脚下指向深处，在那里有个半球形容器，我将它掰开，露出了中心的圆盘，几乎就在我触动那圆盘的同时，两半盖子猛地合起来，险些把我弄伤。"捕兽夹"！我突然醒悟了，果然，旁边就是用作诱饵的小球，左手处的栏杆则能将夹子降下去。布置好一切，我就转身走向大门。



●北京的非女性玩友韩墨伦说：第四期杂志好象是被 SONY 收买了！（编者按：这是与普遍认为"你们杂志是不是收了X嘉的钱"的观点完全相反的论调哟！）



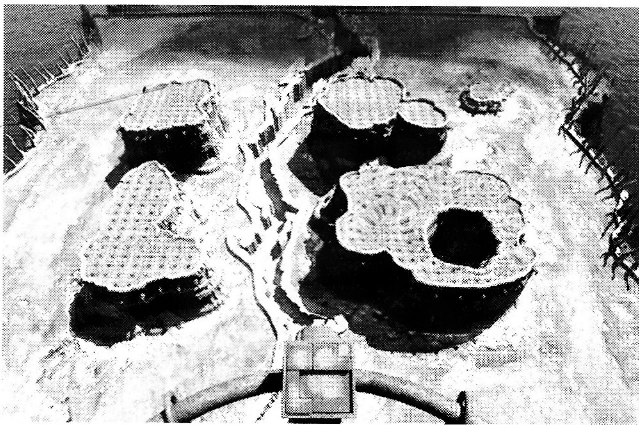
就在我即将踏出大门的一瞬间，忽然觉得门后有些异样，那里的光线比应有的多。于是我从里面关上门，发现了两个隐藏的石洞，左洞里又有一小门，里面有一部半球型的机械正在飞速旋转，在它的表面上整齐地分布着一圈类似眼睛的图案，而且各不相同，其中似乎有只金色的眼睛。有了先前的经验，我又在小门后找到条隧道，它并不深，尽头竖着一根金属支柱，顶部好象是架望远镜，可以清楚地看到外面半球上的符号。我按了几下望远镜上的按钮，只见半球渐渐停了下来，使我清楚地看到了那只金色的眼睛。我赶忙将它记下，抬头再看，半球已象罩子一样打开了，在它中间还有一层罩子，上面装着带有五个游标的刻度盘，相信这就是开关了，但目前还无从下手。

我按原路返回，走进右边的隐藏石洞。不久，我站到了一条紧贴山壁建成的小路上，眼前有个拉杆开关，更远处可以看到一座石屋。拉下开关后，我想起刚才那具捕兽夹，便返身察看。升上来的夹子果然已合上了，我小心地打开它，只见一只披着火红色条纹的蛙类蹲在里面。我忽然觉得它的叫声很耳熟，似乎在哪儿听到过。事实上，这个谜很快就解开了。

当我推开盖子跳到地上时依然在庆幸自己是天才，要不是刚才偶然的抬头和大胆的尝试，我决不可能从电扇后的通风管爬进屋子。这又是个五角形的房间，四周摆着几张桌子，中间是个火炉，里面好象是本链接书，可惜已被烧毁，桌子上有一本日记，相信便是岛主所写吧，另外还有一些奇形怪状的东西，有些是装饰品，但大部分是实验仪器。就在我的目光落在一个木球上的时候，我终于解开了一个谜。那只木球与我在丛林岛见到的那个很相似，也绘有眼睛，这使我记起当时木球滚动的声音，与刚才的红蛙叫声如出一辙。这肯定是一种联系！我赶忙推动桌上的木球，可令人失望的是，除了另一个莫名的符号外，它并没发出任何特殊的声音。四处转了一圈后发现并没有什么可疑的东西，于是我出门走下了铁梯，发现又来到了一部滑行舱跟前。

在滑行舱载着我冲向真知岛时，我整理了一下思路。首先，带眼睛的木球很可能会与动物相关联，球上的符号也是一个关键，以后必须注意观察各种动物和木球。藏书岛上的旋转球也隐藏着什么秘密，金眼睛和带游标的刻度盘都是未解之谜。最难琢磨的是刚才在木球旁边的日记中找到的五个符号（这五个符号请各位记下来，每次重新开始游戏时它们是会随机产生的），从构成形式来看，它们与两个木球上的符号很相似，相信它们代表同一类事物。只有一件事似乎可以确定，我走下滑行舱时想，那种直立的、顶端呈球形并有白色按钮的金属杆，是用来召唤滑行舱的，要不是先在石屋里按下它，我不会踏上这座岛屿。

不觉中我已登上一条楼梯，眼前出现的是梦中景象。脚下踩着一条由金属板制成的窄径，使我不至落入水中，水并不深，却映出蓝绿两色。这儿更象个湖，但在中心处的岩石呈爆炸状刺向天空，湖边更生有一圈尖锐的石笋，它们的质地有点象象牙，也拥有同样光滑浑圆的外表，但却如劲草般扭曲生长。我沿小径蜿蜒而行，景致又是一变，同样有湖，但已高出地面，又被我走的小径一分为二，湖中耸起数座小岛，带有人工的痕迹。这里大概有不少石灰岩，卡斯特地貌的特点比较明显。不远处一道高崖平地而起，中间的裂缝纵贯其中，一部电梯正在那里等着我。



顶部的吊桥使我能俯着先前的湖面，原来共有五个岛散布其中，顶部都是带孔的金属板。手边还有块按钮板，有五个形状各异的按钮拼成正方形，根据形状每个按钮便代表眼前的一块岛屿，每按下一个按钮下面就会有座岛的顶部涌出胶状的水来。我走回电梯，发现电梯后面还有路可走。钻过狭窄的石缝，我见到了一片水潭，中心建着座蘑菇形的房子，四周有环形长桥。我分别在桥的左右两端找到了旋转半球和望远镜，除了金眼睛形状不同以外，这个球与藏书岛上的那个几乎一模一样。房子里的陈设也十分简单，只有一张平台和一个小操纵台。后者正显示着已被我按下的按钮的形状，并将其分成若干小块，每当我按下一块时，前面的大平台上就升起无数的钢针，但长短不一，使顶部崎曲不平。对此我曾百思不解，直到“地图”二字浮现出来。

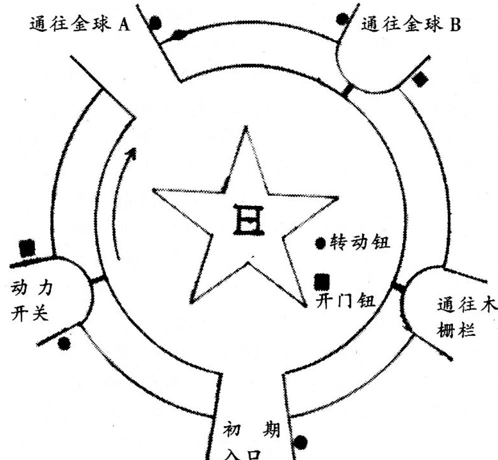
是的，这就是立体地图。几经研究之后我断定，这片海域里共有五个岛屿，分别呈那五个按钮的形状，将它们等分成二十五块，每一小块的地形都可由地图机观察，并且会再被分成二十五块，这样五个岛共可分成625块。我进一步发现，除藏书岛外，每个岛上都有个半球形的小建筑，神庙岛另有座巨大的半球建筑，与真知岛的实际地形对照之后可以肯定，那小半球就是旋转半球，藏书岛的那个在地下，所以在其应有的位置上是个小坑。我记下了每个半球的坐标。

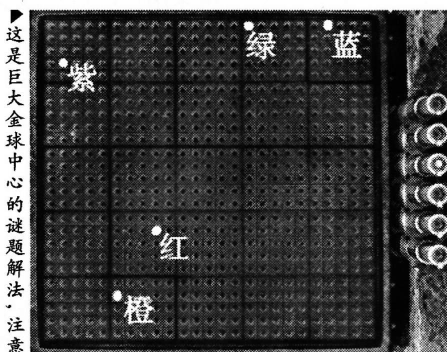
一坐进滑行舱我就发现在轨道另一侧还有个门，由于当时苦于思索而没有注意。我只将舱调了个头就走了下去，进入新的门内。还是电梯，还是小路，但此时已置身水下。突然我停了下来，只见不远处有个白衣人正在看书，他也立刻看到了我，很快窜向旁边的路。等我追上去时已经晚了，滑行舱正好开走。我只能先回去继续探索。在道路的尽头是一个巨大的海底观察屏，前面安放着一张转椅，另有两具观察器，左边那个没什么特别，右边那个却使我了解到六种形状的眼睛与颜色的对应关系，并且见到了长着象牙的鱼的实体。这次我注意记下了它的声音。离开转椅，我没走几步又来到了一部滑行舱前。

滑行舱又把我送回了丛林岛。我乘上前面的电梯来到顶层，找到了又一个旋转半球和金眼睛。不远处有间圆锥形的屋子，当我拉动椅子右手的操纵杆后，就被升出顶棚，面对着万丈深渊，实际上下面更象个被山围起来的深谷，只是底部积了些水。我拉动左手的操纵杆，谷底一处锥形建筑的底部封了起来。在回去的路上我只把电梯降下一层，从而得以进入茂密的森林。前方的树洞里是个三叉路口，我选了左边那条，一出洞就见到一柄巨剑斜插在地上，细看之下，那里竟有个小缝刚能容人，第三个木球就在里面。再走不远，我就来到发现甲虫的那道门外，于是继续向右边的石洞走去。

峰回路转，柳暗花明，刚才的深谷又出现在眼前。我爬上木梯，来到了居民区，这儿的

旋转屋





▶这是巨大金球中心的谜题解法，注意各球颜色。

房子都象是放倒了的酒坛，周围还挂着晒干了的鱼。最高处的平台可能是集会处，旁边还有艘带轮子的潜水艇，我拉动细杆，将它降落下去。由于再没什么新发现，我只得往回走，记忆中在滑行舱站台附近还有条下山的路，就直奔而去。远远的我见到一片沙滩，水中的礁石上两只动物懒洋洋地躺着。我小心地摸近它们，记下它们的叫声，觉得与巨剑下的木球声音相近，可一不小心还是把它们吓跑了。我走近那块礁石，在它背后又发现一只木球，它的声音类似那种象牙鱼。

我沿着山路向右转，穿过了一个石洞。在一个奇形怪状的水池里找到第五个木球。随后我打开水管，但只流出一点儿水，连池底都盖不住。就在我迈步离开的瞬间，忽然觉得这没那么简单，返身再看，那一点儿水印仿佛呈现出某种东西，当那木球再次滚动时我已明白，虽然这难以置信，但这水印正是那只甲虫的抽象化，木球也发出甲虫的声音。

我相信，这个世界里什么事都可能发生。潜水艇已在前面，于是我开始了潜艇之旅。我登上一个码头，爬上长梯，将屋里的搬手全合向上，这下所有"码头"都能登陆了。这次潜艇又把我送到一间象是教室的屋子，其中那个鳄鱼吃人的游戏机给了我关键性的帮助。每当我拉动开关，托盘上就会随机出现一个符号，小木人也会下降相应的高度，将单位高度定为"1"，就得出了符号与数字的对应，而且这种符号可以组合，组合符号代表的数字是其组成元素代表数字之和。于是我得知五个木球上所写符号就是1，2，3，4，5，进而又破解了藏书岛上获得的五个数字。

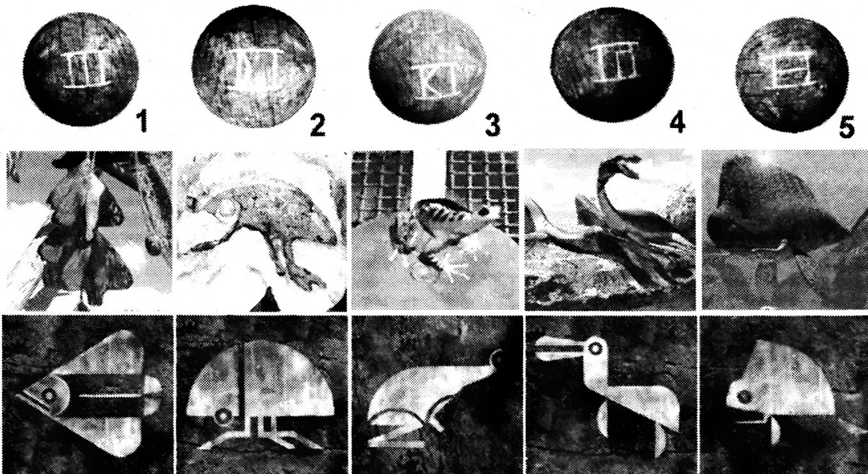
离开教室后我登上了那链形建筑，让一根钢丝将我吊上顶端。接着我见到一名男子被关在石屋里，但当我打开右边的开关后却发现屋中空空如也。其中必有玄机。下水道里的拉环将我带进了墙后的暗道。又是无尽的黑暗，我走到尽头才找到盏灯，借着灯光，我将原路上的灯一个个拧亮，终于找到另一道门，走进石碑圆阵。我依靠动物与数字的对应，按从1到5的顺序按下石碑，一号球没声音找不出对应，就用居民区里的干鱼充数，没想到奇迹出现了，一阵奇异的水波后，升出一块石板。一本链接书将我送到另一个岛。

阴沉的天空使我有一种不祥的预感，果然没走几步便遇上了麻烦。在一本链接书前，我被突然冒出的两个家伙暗算了，在他们的笑声中我渐渐失去了知觉……

醒来时，我发现已被囚于一石室内，来回溜哒了几圈后，发现没有办法出去。正在我无计可施之时，突然从拐角处出现一异装的妇女，她留下两个书后便匆匆离去了。我先观察其中一本，那是一本链接书，里边的屋子没有任何门，可能是一个监狱。另一本书则是日记，里面又有5个符号(同样会在重新开始时改变)，于是我得到了第二组数字。等我收好这两本书，第二本链接书又送来了，当我确定它能将我送回丛林岛时，便立刻按了上去。

再一次来到藏书岛，那五角形的石屋的另一个门外竟还有这么一条长长的通道，往右直抵神庙岛的巨大金球。我走进那熟悉的圆形建筑，转动铁轮接通环形悬梯，这下高层的三个出入口连通了。在中间的门口外我找到一个球状按钮，它使断了的桥重新联通。当我重又踏上那扳蒸气闸门的小路时，在途中的石洞口又见到一个同样的开关，按动之后便找到了这岛上的旋转半球和金眼睛。回到圆形建筑，我在最早进入这里的门口处转动手柄，桥升了起来。接着我走出中间的门，沿着环形通道来到以前那旋转屋，再一次转动屋子，几个来回后，我走上刚被升起的桥，钻进金球中间的窄缝。这种外形使我联想想各个旋转半球，而后的发现证实了我的猜想。前面的铁柜上有625个坑，另有六只彩球排在一旁，我按照颜色——眼睛——半球——坐标的联系将五只彩球放入相应坑中，但由于某些关联不完全，使我花费了不少时间去试验。当我最后一次拉下短柄，按动白球时，机器发出了"砰"的一声，看来动力又恢复了。

我相信各个旋转半球已有所改变，虽然一时还看不出。五个游标按第一组数字排好后，内壳随着按钮的按下而打开。里面的链接书将我送到了格恩的领地。



▶动物与木球的对应关系已列在图中，需按顺序按下石碑。

格恩好象很欣赏他的铁笼机关，虽然也曾假意向我道歉。他对我手中那本链接书很感兴趣，然而又不愿冒险，便要求我先进去。下赌注的时候到了，我知道这是危险的赌博，而且赔率也不怎么诱人，但要逃出笼子恐怕只此一途。

……这儿是世上最可怕的监狱，黑暗就是一切，简直让人发疯。我不知道格恩是否会来，但我一直渴望着，两个疯子会让我感觉好些。在格恩的手伸来时，光线再次消失了……

我肯定自己已离开那本书，看来它只能容纳一个人。我发誓绝不再去碰它，同时又可怜起格

●浙江台州的陈敏想告诉大家玩"最终幻想7"能够体验到：梦境、友情、世界的过去与未来，这是一个悲伤的故事，也是段神奇的经历，梦境与现实交织、友情与仇恨相融，"FF7"教你人生的真谛。

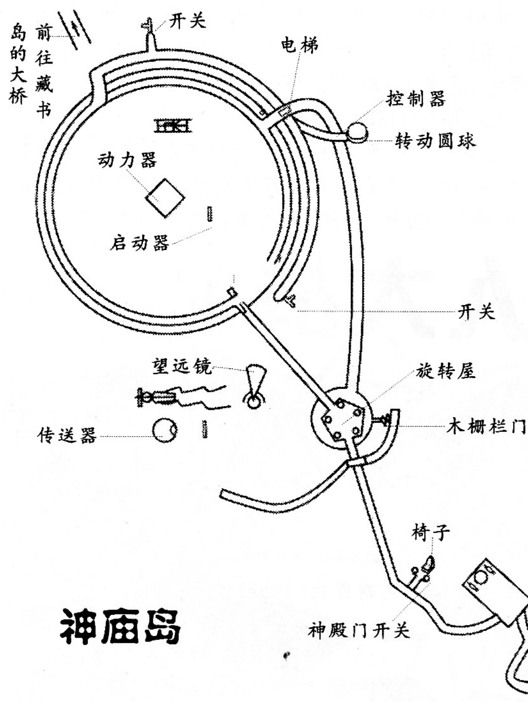
恩来。窗边的机关使刚才囚禁我的笼子收了起来，但四周的五本链接书却都不能工作。房间里还有个竖井，通向格恩的卧室。我从床头柜上拿起一个地球模型，它竟自动打开了，并发出一串机械敲击声。离开卧室，我再一次观察这屋子，圆台上有本日记，但并不起什么作用，另一头有个球形火炉，与藏书岛上的那个差不多。我随手将其点燃，与此同时，五本链接书开始工作了。我的第一个目标将是从未涉足的最小岛——监狱岛，阿特拉斯的女友想必就被关在那儿。

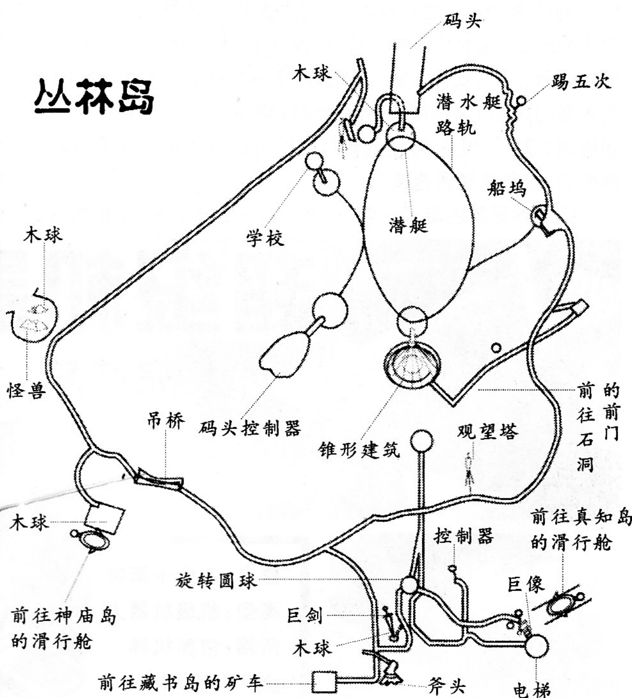
格恩设计的防护虽然如此严密，但并不完美，我很快发现了墙上那三个金属琴键，奏出地球模型曾发出的一连串音符后，封闭电梯的铁栏应声撤去。凯瑟琳谨慎地跨进电梯，立刻拉动下降开关，直到她见到那本关着格恩的书后，苍惶的脸上才现出些许笑容。我按她的指点回到神庙岛上我最初到达的传送器前，依照第二组数字打开了望远镜下的铁盖。然后我松开左脚处的升降锁，将镜筒直插而下，直到井口的玻璃碎裂为止。

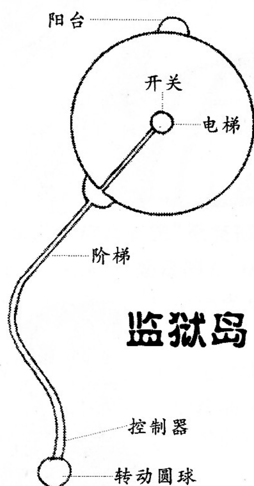
乌云瞬息间布满天空，疾风卷走了一切亮丽的色彩，地裂开了，金属制成的望远镜如纸绢般扭曲倒塌。阿特拉斯从传送器里走出来，凯瑟琳也出现在拐角，世界末日般的景观亦无法压抑他们重适的兴奋。阿特拉斯还是那么不擅言语，连句热情的感谢也没对我说就与女友离开了。孤独的我纵身投向了浩渺的星海……

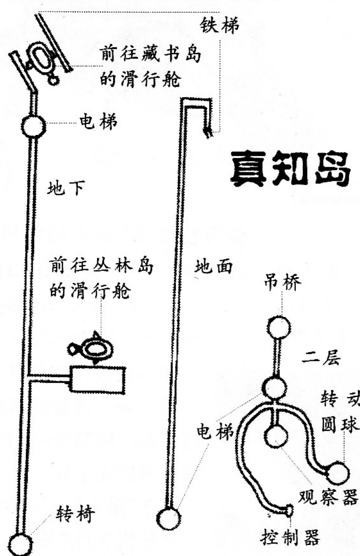
文/绘图：刘鹏、于旻蔚　责编：PERFECT

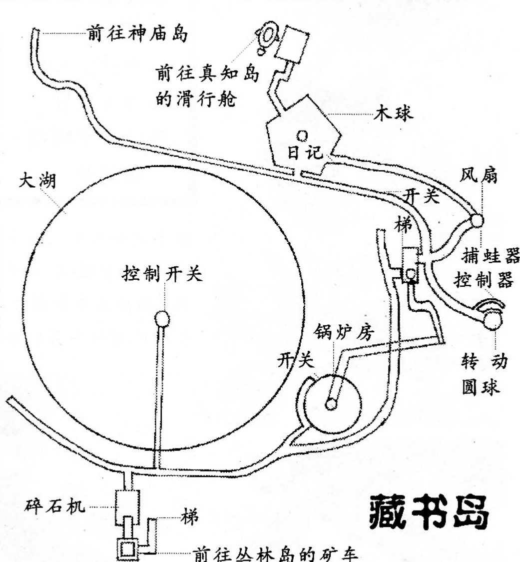
《神秘岛 2 · 裂缝》地图











近期世嘉土星上较重要节目大绍介！

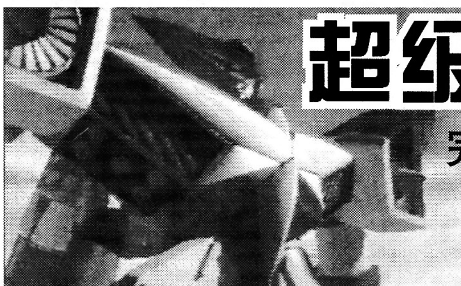
责编天师

眼下 SS 游戏在日本地区确实有些势微的现象。连带大陆玩家多少受到一定程度心理上影响。就来信看，部分玩家对 SS 有兴趣的地方，除"樱花 2"、"完结篇"之类外，也已开始对"仙剑"等 PC 移植中文大作瞩目起来，这大概是 SS 的又一恩惠吧？其余，街机仍是 SS 强势，如移植度约为 97.97% 的 97，就比较令人开心（编者通过"刻苦"练习后仍被深研过 97 连技【通过看原厂 97 连续技 VCD】的朋友给打得找不到角色）？！还有那个移植度低达 80%（丧尸材质虽良好且缩放时并未短帧，唯表达空间感时马赛克严重而解析度欠缺）、手感 120%（用原装枪打 HOD 时选 SS 模式中的罗根 2 会有啥感觉？）的死亡之屋，被打得不亦乐乎（编者恐怕要"严正抗议"FAMITSU 周刊给这两个游戏打的分了，真低！人家一向苛刻的 SS MAG. 和 SATURN FAN 两大专门志都罕见的给出超高分呢！看来，土星玩家还是注重手感啊！对了，世嘉 98 世界杯足球的日版对应 0137 手柄，操纵感绝妙，有条件者请速试之）！

回津到专营店走了一遭，话题几被铁拳 3 抢光，不出所料，CG 都成了大剧场，有些"玩家爱看我就多做"的味道。可以说 3 的制作是很认真的（完成度高），试合后感觉攻防节奏比较快——这点可不像"御意见无用"呀？！总体上其与 T2 区别不是很大（单指画面，手感应有所进步）。透露一下，T3 基板在全球销量大，比 VF3 还多 5 千块（MODEL3 太过昂贵，故 SEGA 可能要在今夏推出与妖刀互换的高性价比基板）！经过一阵抢攻，T3ARC 在日本已恢复平静，恰好 PS 家用机版推出。

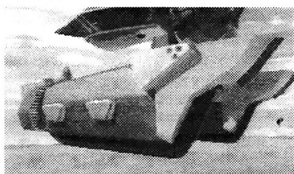
核心 SS 迷大概不会羡慕吧？可不能让人家看扁了。最后报告 SS 拥有者一个特大的好消息，伴随着仙剑的落下，PC 上广受欢迎的武侠 RPG"侠客英雄传"将由 **精讯资讯** 移植到土星上来，请大家留意本刊今后的情报！土星劲作还将陆续堂堂登场（世嘉集团目前已是由 CSK 总研、SEGA 企业、ASCII 公司这三家会社重组而成，那么"LINDA³"全集 6 月在 SS 出现当不足为奇。至于 PS 上超百万本的"德贝赛马"，也是铁定要移植的，却不知其在我国的拥趸能有几何），请 SS 玩家安心。大家现在在打些什么呢？97 樱花 2 恶魔 3 雄狮 2 完结篇还是"经典回归"……

超级机器人大战 F 完结篇





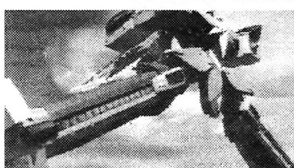
姓名：古伦卡斯特
类型：超级机器人
所属：创新机种
全高：48.7 米
总重量：357 吨
主要武器
●推进关节拳
●终极镭射
●计都罗喉剑·暗剑杀







飞翼卡斯特



看了这令人酷呆的变型动画，小天天真为这古伦卡斯特高兴耶！动画系全新制作，和"第 4 次 S"比比有何差异？▼英姿呈现



●万岱旗下"豪华超级机器人研究所"斑普雷斯特出品
●与装甲步行兵器 HIGH－MACS2 同日登场（4 月 23 日）



"第 4 次 S"中展现出令人吃惊威力的巨无霸—古伦卡斯特，在完结篇中其攻击力和装甲值则完全不同于 4S。好像没有新秘招，必杀时的对白稍有变化（F 系列总监督寺田贵信先生）。

在"第 4 次 S"中用精神指令可给敌造成 3 万点损伤，当变成飞翼卡斯特后移动力上升的同时，装甲等则变弱。





G高达

闪辉之巨星！最强的MS！

总高：16.6m

总重量：7.5吨

主要武器

●爆热指掌击

●爆热手掌断

●最终奥义·石破天惊拳

MS战士其机体大小虽与MS差不多，但其攻击力却与超级机器人同级，G高达更可是说是出类拔萃，多蒙从S高达换乘G高达的情节完结篇中盘出现。三项必杀只有在启动终极模式后(气力达130点以上)才可以使用，但却无法加以改造，不过多蒙(GOD驾驶员)能学到"明镜止水"这项攻击力随着等级而提升的秘技，其攻击力可说是其他机种无以匹敌的。(寺田)

"石破天惊拳"是东方不败的杀招，G高达在完结篇中有最强等级的攻击，多蒙的能力显然也比前作要强。

本作将驾驶员的表情变化刻画的十分生动，机器人发射武器时的音声和台词配音将再度强化，操作游戏时必会有体贴之感！

师匠高达

恶魔高达一天王！

总高：16.7m

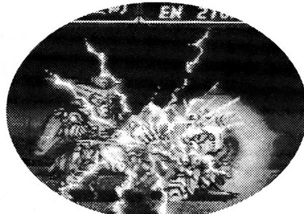
总重量：7.2吨

主要武器

●师匠冲击踢

●十二王方牌大车轮

●黑暗指掌击



▶师匠的爱马『风云再起』亮相！机器马怎样上场呢？

东方不败是多蒙的师父，其爱机即为师匠，它可徒手击倒对手，不按常理出牌，威力在恶魔高达中"领先"，是个非打倒不可的强敌，数次出现在多蒙面前。师匠的必杀技黑暗指掌击足以和G高达的爆热指掌机匹敌。另外本作中量产型V高达和全装甲百式改会出现，可以取得。

最终兵器

（未完成）

姓名：GUNBUSTER

类型：超级机器人

所属：勇往直前

全高：200m

总重量：未知

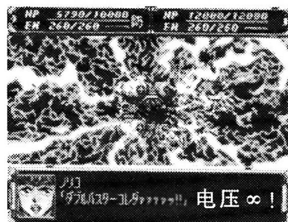
主要武器

●BUSTER光束

●BUSTER电击器

●超级闪电踢

全无敌！尽管首次亮相，却仍要到很后面才出现，令人期待！搭载有各种超兵器，以单机形态战斗，不会分离成机甲1、2号。以巨形斗蓬防护时一切外部攻击恒等于0。其新技仅此完结篇独门一家，请注意。远距近距战斗以其超高威力一概适应OK(唯武装BUSTER能够)！信赖！





▲BUSTER全垒打！！

◀双重BUSTER电击！！

电压∞！



由我带你战斗，难道还要羡慕"传说巨神伊甸"、"无敌金刚泰坦三"之辈？！接我一个本垒打！！！

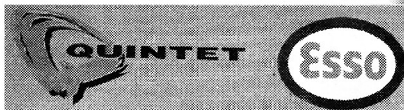
天语/可以说本刊读者都喜欢机器人吧？当年十万马力和变形金刚可都是机器人，今天又有电脑战机和武装雄狮等颇受欢迎的机器人游戏角色——显然我们得出结论，之所以机器人魅力无穷，就是因为他们能打，本事大！——上面，我们一同来看过完结篇中的天王级高达，BANDAI在这上面可是下了一大番功夫的，本作如何？打之！



极速档案—代号R

What a hell are you gonna make?

Code R



责编天师

●5月发卖予定●1人用●RPG＋AVG＋RAC

你向往当一名真正的车手已久，现在，请进入到这款高剧情度的游戏中来吧……

以老虎为润滑油广告标志的埃索公司，也加入到游戏制作中来，在ESP的协力下，便有了新概念的赛车游戏"CODE R"。注意这与非常硬派的土星地通娜巡回版一类要求操作手法的RAC超巨作是两码事，因其强调的是发展过程，类似经营类节目——就算在自由模式中，你和别人比赛时游戏也会以客观的视点来表达赛车的精彩程度。有趣的是在日本，玩家驾车到ESSO加油站去加油时，可拿到本游戏的一张不同寻常之埃索特别体验版。



故事序章：在一四面环山的乡下城镇，其四周山巅聚集了一群叫做"竞速族"的少年，常在此互争本领。如此环境下的主角板本哲也，目标是成为职业车手。一天，他发现了放在柜子中的一本存折，上面已有300万了！而上面还写着自己的名字！平常就想拥有一辆车子，再加上为了19岁的到来，便用那些钱买了一辆车。实际上钱是去世的母亲为他而留，可说是极重要的财产！父亲召二得知后非常生气，和父亲大吵一架后的哲也，便离家前往山巅苦练赛车。每日反复训练后，哲也的技术渐渐得到评价，且其他车手也向你挑战。此间，竞速"王"的传方言不断传入你耳中，究竟他是谁呢？深信自己定会成为一位职业高手的你每天坚持练习并与各式人物比赛……故事开场即此，后面由你来开创了！



▲买车回家后被父亲痛训了一顿。



▶完全不考虑后果的哲也，其意志完全被"职业赛车手"支配。

颇富剧情性的事件等你解决






◀只要有女性角色出现的话，则包含恋爱要素的可能性也就越大，透过主角若能和女孩子谈天，就有可能提升她们对你的好感度。另外要提及的是，驾车时除了速度要快，稳健而无失误的驾驶也是非常重要的，因为这些都会影响到和女孩子们的发展。

■A 青木裕子，是哲也的妹妹，性格温和稳定，常担心哥哥的安危，与哥哥相依为命。■B 浅也美由树，马哈5高校的2年级生，在加油店打工，理由是喜欢玩机械零件，身材娇小。■C 夏本莎由里，高三学生，喜欢看赛车比赛。■D 这是主角的青梅竹马，同莎由里一样都是高3，开朗而且有点小聪明，与莎由里是死党。对主角有点……

故事展开：日常生活也会对比赛有影响的！主角的这一部分是以冒险游戏的形式来进行，不过并非只有人物对话、选择选项这么简单，其中包含了SLG要素，如：打工来赚取汽油费、调整车子的配备……等等。另外，本游戏还加入了时间的概念，因此，主角所能前往的地方以及所会遇到的人也会有所不同，甚至所发生的事件也会随时间的不同而有所改变。




▲给女孩过生日，参加的人也有赛车竞争对手在里面。

比赛模式中：不但要竞速，还得比看谁的技术优美，主角如果能良好驾驶并在抵达终点前一举摆脱对手夺冠的话，不但现场的观众会赞美，且你的知名度也水涨船高，请适当表达甩尾令对手大叫"糟糕"吧！在REPLAY模式中你可尽情观赏自己的车技，但如果你出现过挤撞对手赛车的话，"客观镜头"里观众同样会奚落你的，小心……








对BMX青年而言，所谓『交通规则』就是为了让他们违规而存在的……



危机制造者

●BMG JAPAN
●3月26日日版
●动作过关游戏
●限1人玩
●有PS版

责编天师

明明没几步就可以到达的距离却猛踩脚踏车疾冲，任何时候都手舞足蹈仿佛有无尽的精力！这就是年轻的本钱，也是小轮车青年的最大特色。主角是一位在快递公司工作的青年，他的工作就是骑着自己的爱车到街头，从各种顾客手中接过文件，然后在限制的时间内将这些文件送到目的地。最近玩家是否有感各种游戏逐渐复杂化的现象？而这款游戏却叫你不要想那么多，只要横冲直撞爽快就好！在POLYGON描绘的美丽街景上，一面和对主角明显怀有敌意的居民(因主角老是撞人后逃逸)周旋、一面以最快的速度送交文件。唯一的规则就是没有规则啦！在主高层住宅区和贫民区，建筑物高耸、坡道陡峭(请注意，又有花式可作了)，只要遇上大约28岁的BMX青年，无论是谁都得倒大霉了……



也有例外的时候……

脚踏实地的青年啊，快递工作正在等着你！

目的明确后，每一个舞台约送2~5件才可过关。此外，本作还有一个特色，即车轮的摩擦系数非常高，不管骑的多快仍可令玩家你随心所欲的操纵。美版游戏通常不容易符合亚洲人的口味(SS骨头先生和蚯蚓战士2何尝不是如此呢)，但这款同时兼具速度感和爽快感的“危机制造者”，应能保证你对海外版ACT的印象大为改观。



◀全部5个区域均系以实际存在的街道为模型，如金门桥、唐人街等，气氛不能差！



▲开始游戏时先按照画面左上角的路线提示找到委托人，只要从他身旁经过就自动取到文件了；接下来继续骑，就会出现收件人，迅速骑到他身边顺手将文件丢给他，所用的时间愈短则你所得报酬愈多——可以更新高级BMX。游戏中的车型是世界超一流的单车品牌GT BICYCLES(职业级车)，想骑高性能的就拼命工作吧！

即便保证不伤无辜，亦应该出手时就出手！

路上不但有行人在碍事，也有野狗要攻击，到底我做错了什么？！不过我也不是什么正人君子，所以既然你对我使用暴力，那我就以牙还牙吧！(请注意手柄功能除了方向、加减速、跳跃、甩尾之外，还有拳打脚踢，配合LR键空中加花后更可求得“加时间”【请想翻版的玩家在第5关时高度注意】、“回复车况”呢)一句话，谁碍我事我就摆平之！不过也别太高兴，所谓的“正当防卫”，不过是指对一般行人下手，千万不要吃饱撑的去攻击警察或警车，否则就会遭到包围或开枪射击的，记住这可是在美国哦！





好漂亮的花式！

加花时，跳跃中请按
扭摆●↓+L或R
空中360●↓+Z或R
侧平技●↑+L或R
展翅鹰●↑+Y
绝伦技●↓+Y



熟悉路线对闯关有好处……

▶老老实实骑也很有意思！





在警车前折腾，没有好果子吃的！

 ●《铁拳3》(PS)：三岛平八象街头炸油条的农村老大爷。 四川绵阳 于乐



巴洛克 ~罪恶默示录

●3D－RPG(完全即时处理)●STING/ESP●5月14日发售

感觉球、异形、天使、神经塔、大热波

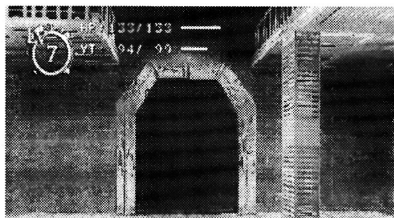
这游戏有些像DOOM,真正的临场战斗！诡异与美丽的视觉效果,加上蕴藏无数迷团的故事……本作采用了全新的设计理念，可说是开创了RPG新纪元！以前彩页中大家已见到,这次将介绍基本系统并采访开发者。

▲总监制米光一成先生。



左面画面时先输入你的资料(名字),游戏前可将各细节设定，尤其值得一提的是，在本游戏中可将画面的明暗度根据自己的喜好进行调节！因这是一个包含恐怖要素的异类RPG，你将有完全不同的感受，这种光影层次感，是游戏的魅力之一。




就是在这样的空间里进行RPG!



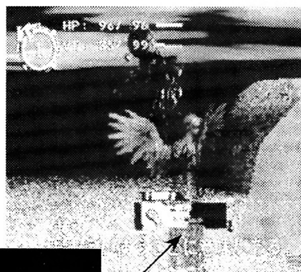
移动时完全就是在玩DOOM。游戏画面平顺自然，构筑出真实的3D空间，请注意本作可使用0137型ANALOG手柄。●↑或↓：前进或后退●←或→：原地转动(位置不变)，按住则可360度回转●L或R：向左或向右平移（螃蟹般)，配合前进或后退可即可斜向移动。在即时战斗中要配合各键进行"环绕"！●B：叫出俯视地图（神经塔）●X或Z：当前状态一览（道具最多20个）●A或C：攻击键，取得武器后打击时有运动轨迹，以此掌握距离感，平常用拳头打。

主人公的残存"罪恶感"使他……

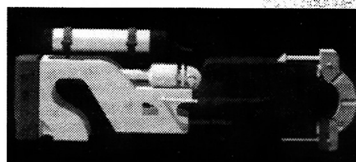
——我什么都不记得。一醒来就看到这小镇。从其他人民口中,知此地为"外界"……强风中听到野狗嚎叫，声音方向有一座外型诡异的高塔，居民的话难以理解。

我来到城外，遇见一位有些虚幻，如同透明一般的男子，这背上长着巨翼的青年告诉我"去神经塔的下层，这是你的使命。"——我什么都不记得。为了治愈这记忆的伤痛，我走向他所说的塔……按他说的我踏入神经塔中，出现了机械启动的声音，神经塔内部十分井然有序，从其外观来看实在难以想象，楼层深处有个淡淡光芒的圆筒，好象是用来前往下层的通道……那人大概十分了解塔的情形才会给我一把枪吧？塔里面到处聚集着些恐怖也不足以形容的奇特生物……一番战斗后我体力减少加上紧张，可这时出现了一名金发飘逸的少女，当我靠近时她飘然离开，"不要过来"——只有这么一句话。

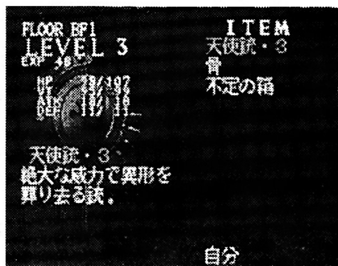
上级天使



◀通体半透明的他给了你一把杀伤力很大的铳，其实就是个净化具，有弹数限制，切不可当成机枪乱射。



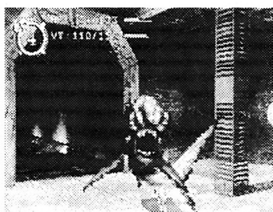
道具的取得与使用方法：基本上拾到掉在地上的物品即可。打开道具窗后有时会对某道具显示"详细不明"，这时用后方知。道具类型有"武器"、"外套"、"伪翼"三种，"E"记号时即为装备上了。



●口袋妖怪(GB)：我的掌上妖怪，已达LV50，不受我控制了。

次世代天空







被净化掉！好紧张！击键，剑光一闪，敌人然出现的异形，按动攻整好自己位置，面对突◀这就是即时战斗！调



开发者访谈精华完全披露！

——请问战斗方式的具体内容？

该即时处理RPG在楼层中前进时会出现异形，并立即展开战斗。基本上主角要使用"净化剑"斩切对手进行攻击，打倒敌人则获经验值，累积之升级，此点与通常RPG大致相同。除HP外，VT指活力值，代表气力与活力，遭敌人攻击HP减少可至死亡，而VT会随时间减少，成为0后则要耗HP值，这时必须用道具进行回复。

另外，还有"毒"等令主角状态异常的情况。本作最值得一提的地方，就是异形的攻击不仅会使主角受创，有时也会击中其他的异形（天语：大家应可看出米光先生说"本游戏将有十分逼真的演出"这一句话时的深意）。

——音效、会话和动画等呢？

游戏无优美的音乐，而是会使用提升气氛的背景音乐，玩家应仔细听取效果音中的重音部分来进行。完全3D环回音效。

会话则是进行剧情的重点，接近对象即自动交谈。无台词配音，以效果音为主。动画方面只在序幕和结局时出现。多分支结局分别对应不同的动画。

——神经塔的构造方式？

这是游戏的主要舞台，主角将在即将崩塌的神经塔的地下楼层，不断地向下方进军。具体楼层数初步定为13层，说不定也会调整为25层哟！各楼层异形不同，愈往下走而愈强，须特别注意。最下层是最终目的地，顺利到达后将会展开"其中一个"大战斗。每层楼约4、5个房间——如果3D空间面积太大，玩家会在塔中迷路。各房间都不同，有时会利用特殊操作改变其内部情况。



舞林高手

（一译：音乐跳斗）

●ALTRON出品●ACT学唱类（可双打）●1月15日发售

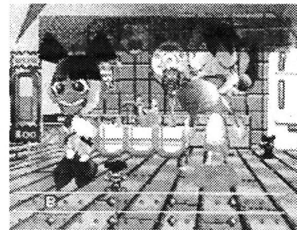


只要依照范本按键即OK！
也有练习及对战模式！
滚动的节奏恐令你目不暇接！

在如今普遍追求动画效果的游戏时代，玩家几乎不知看CG动画是为了什么。要返朴归真的话请看这游戏中的各段动画——以低质素的CINEPAK格式制作，却是那样充满童趣，为了游戏世界观而营造的气氛令编者有所感动，梦境一般。

本作与啪啦啪还是有一定区别的。此类GAME一般不是为了"玩"，你要投入到节奏当中去！对于不爱听的乐曲玩家大可不必去迎合之。这款游戏第一关的RAP最好听，朵里安那关也还行，到了那个画家时，不但音乐难听而且难度陡增，这时干脆和家人双打竞争，自由地选几首最喜爱听的而风格又完全不同的曲子吧！游戏中设有战斗模式、舞蹈模式和三级难度练习，总之，"战斗"时是很狂热的哦！谁能打到主角的白马王子——牛仔吉他手呢？

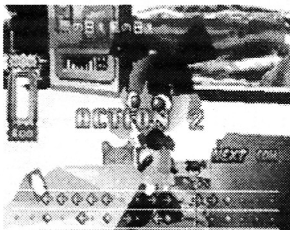
▼在厨房和大师付阿姨共同RAP！



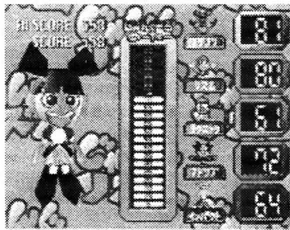
▼高傲的朵丽安很讨厌。



▼在自由发挥时间内必杀对手！



▼须投每名裁判所好！70分及格！



 ●《铁拳3》(PS)：想要拳头铁，还需手指强，只图一时爽，满手创可贴　上海　李旻



秘技天地

秘技天地　方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

"秘技天地"做了这么多期，风马一直在思索一个其实非常简单的问题，秘技所起到的作用究竟有多大？现在，秘技的种类五花八门，无奇不有，不象当年那样单纯了，所以风马想从本期起对一些具有典型意义的秘技做一些评论，意在探讨秘技的所在目的及意义。也好对主编大人说："瞧，这个栏目在进步中哟！"我想这大致还不算一种无意义之事——比起无聊的马语来说。就叫"风论"吧。

SS 冬季狂热 FP 5

不需要运动器材：在显示比赛项目的画面出现时，顺序输入左左左右右右；成功之后，进入游戏就会发现运动员不用任何运动器材而参赛。如此无礼地对待对手，在速度上当然会减慢一些，想取胜也不"便宜"。可用此秘技的项目有：SKI JUMPING、POWNHILL、SKELETON、SLALOM、AERIAL SKIING、BOBSLEIGH、SNOW-BOARDING。

花式跳台滑雪：在进行 SKI JUMPING 项目时，在运动员起跳时，输入↓↑，当角度到 60°时松开上键，选手便会做出空翻的动作；如果输←→，还会做出一些其它的动作。

DOWNHILL 项目的秘技：在比赛时，玩者除了可以按键来加速之外，还可以按↑来将速度增加约 30%；此外在跳跃斜坡前，先转方向键一圈，然后才按键起跳，运动员会做出一些花样来。

增加回复体力的速度：在参加 CROSS COUNTRY SKIING 项目中，当画面上出现"GO"字样时，便按着 A 键不放；之后，玩者便会发现选手回复体力的速度比原来快了许多，这样就无形中延长了加速的时间，使游戏变容易了。

北京　终于在 97 年冬有时间滑了五次晚场冰的　风马

SS '97 格斗之王 FP 4

使用隐藏人物：在人物选择画面中，按以下步骤操作，可以选出各个隐藏人物。按着 START 键选草雉京就可以选出 94 版的京，按住 START 键不放，顺序输入左右左右左右 + AX 同时按，就可以选出在月之夜借着大蛇之血而发狂的暴走八神庵；按住 START 键不放，顺序输入上下上下上下 + BY 同时按，就可以选出在暗之中借着大蛇之血而觉醒的暴走雷欧娜；按住 START 键不放，顺序输入上左下右上下 + BX 同时按，就可以选出干枯大地之社、荒狂电光的夏尔米、控火之克莉丝。

北京　也想变成暴走马但就缺大蛇之血的　风马

PS 死或生 FP 5

集齐所有的服装：要集齐所有的服装便要求游戏者在难度为 NOMAL 以下、时间设定在 30 秒以下、比赛最少有两回合、体力不改为 NO LIMIT，这样每打爆一次 Tournament Mode，你使用的人物就会增加一套服装。

隐藏选项的出现条件：在 EXTRA CONFIG 中有一些选项要达到某些条件才会出现，如下：

FIGHTING ORDER：玩者可使用任何人物，只要打爆一次 Tournament Mode 便会出现。

SAFETY ZONE SIZE：玩者需要在五分钟之内完成 Time Attack Mode。

DANGER DAMAGE：玩者需要在 Survival Mode 中取得十连胜。

DANGER BOUNCE：玩者需要在 Kumiee Mode 中所取得的胜率达 80%或以上。

SYSTEM VOICE(WAKANA)：只要在可使用 AYANE 这隐藏人物的情况才会出现。

特别音效：只要使用任何一位人物，在 Training Mode 中完全使出人物的招式便可。之后，玩者要想得到其他人物的 EXTRA VOICE，就需要使用该人物来完成以上的条件。当中最好先按暂停，然后开启 Command Mode，以方便玩者。

CG 欣赏：玩者只需要取得隐藏人物 AYANE 的所有衣服，便可以在这里观赏游戏中的 CG 画面。

使用隐藏人物：在难度为 NOMAL 的情况下，使用每一位角色将 Tournament Mode 和 Time Attack Mode 打爆，这样便可以使用隐藏角色 RAIDOU；使用 RAIDOU 在打爆 Tournament Mode 及 Time Attack Mode，即可使用隐藏人物 AYANE。另外，在 Tournament Mode 中，如能在六分钟内打到 RAIIDOU 那一关的话，AYANE 便会出现向玩者挑战。

北京　觉得这个游戏的场地边缘很象蹦蹦床的　风马

风论：厂商也许最怕自己设计的对战游戏及其中之人物不能让游戏者全部"领教"，以上这些在此游戏推出不久后就公布出来的秘技，主要作用就是想让大家多玩几遍这款游戏吧！

PS X 超人对街霸·EX 版 FP 5

使用最终 BOSS：任何难度的情况下，玩者要在没有 CONTINUE 的情况下打通 BATTLE MODE，完成之后便进入 VERSUS MODE 的人物选择画面，首先移动到豪鬼那里，然后再按住 SELECT 键来决定，便可使用最终 BOSS——APOCALYPSE。

其招式如下：前冲：→ + 轻、中、重拳

后冲：← + 轻、中、重拳

铁球：→↓↘ + 拳

能量波：→↘↓ + 拳

火球：↓↘→ + 中脚

巨钻：↓↘→ + 重拳

EX 选项：在模式选择画面中，快速输入□、□、→、X、L1，成功的话便会自动进入 EX OPTION 画面。当中设有 GAME MODE 及 HYPER COMBO GAUGE 两项，玩者可自由进行设定。

原创模式的特殊设定：如果选择了 ORIGINAL EX EDITION 模式，其实是可以在游戏中换人的，但一定要满足以下条件：①只能在对战模式中；②1P 和 2P 只能选择同样的一组人物，而且选择顺序要相反，如 1P 选隆、肯，那么 2P 就要选肯、隆；如此便可以实现在游戏中按重拳 + 重脚换人了。要使出"Variable Counter"，则在防御时输入←↙↓ + 重拳、重脚便可；要使出"Variable Combination"，则输入↓↘→ + 重拳、重脚便可。

北京　感觉使用 APOCALYPSE 是无耻行为的　风马

风论：相同游戏在不同机种上的版本造成差别的原因之一就是因机能差异造成的，以上秘技显然是在造出 PS 的原创模式，弥补一些 PS 版之不足，并区分于 SS 版。

PS 生物危机 2 FP 2

火箭炮与转筒式机枪：正常模式下男主角 Leon(A)剧情，3 小时内不存档通关，通关后存档，接存档使用女主角 Claire(B)剧情时，到异次元箱可得到火箭炮，且子弹无限，威力无穷。然后再以相同的条件通关，通关后存档，第二次接存档使用男主角 Leon 时，在异次元箱内可同时选用火箭炮或转筒式机枪。

换服装：使用女主角 Claire(B) 剧情通关后可看到一段通关图——在警署门前地下通道有一个身着黄色上衣的丧尸。要想把它打死只有选用 A 剧情。男主角 Leon 在冲到警署门前地下道之前不捡任何东西，不开一枪，并用仅有的十八粒子弹把身着黄色上衣的丧尸打死，从它身上搜索到一把特殊钥匙，这把特殊钥匙可打开冲相片房内右侧的柜子，可换背心上装、黑色紧身裤及印有警署标记的帽子；或印有骷髅头的黑色夹克、兰色牛仔裤。使用女主角 Claire(A) 剧情时相同条件到达警署前地下道时，Claire 只有十三粒子弹是不够的，这时到警署内部大厅电脑圆桌上捡那三十粒子弹，再出来打死它。Claire 可得到一套牛仔装及一支左轮枪，但与一代的左轮枪相比，真有天壤之别。

第四幸存者：选用新游戏正常模式，男主角 Leon(A) 剧情，游戏进行中，不许使用手枪，包括麦林手枪，不得存档，少使用回复物品，两小时内通关，可得到 S 级评价，通关存档后可以看到 Hunk/ 4th Survivor 存档文件名，这便是隐藏剧情——第四幸存者，也就是仅剩的一名身穿防化服的特工。要得到 S 级的评价特别困难，没有二三十次的通关后所得经验，对路线熟悉、跑动技巧、枪械对各种敌人的使用是不能达到的。

在第四幸存者剧情中，特工出场时身上所携带枪械包括：手枪、来福枪、麦林手枪，少量子弹，两个小回复解毒物品，不可能在剧情中捡到任何物品，而所遇敌人却特多，一般丧尸速度将加快，恶狗出现数量增多，大厅附近的门里会出现大蜘蛛及喷毒雾的树，整个《生物危机 2》前几种剧情出现的鬼怪都将在这一截从下水道通往二楼天台停机坪的道路上出现，直至你得到直升机营救后，才能摆脱这恐怖的一切。第四幸存者整个剧情中变换了音乐，造成节奏紧迫，气氛阴森。

广西桂林　粟春

风论：这条“第四幸存者”的秘技是对应超级“生物迷”的，从其高难度可见一斑。能将这个模式玩通，自豪感是可想而知的，许多超级大作就以类似的形式牢牢笼络住众“死党”的。

PS 幻想传说 FP 7

武器店张开：初到首都カルビオラ会发现武器店不出售武器，原因是店主的孩子不见了。其定只要来到南出口处，就可发现城墙外有一少年，这时只要小心沿城墙根走到城外（一定要紧贴城墙走，否则就出城了），原来该少年被一些小虫欺负，上前打败小虫，少年就会离开。这时再去武器店，就可找到该少年，和其交谈就可得到一件 1300 元的道具，作用未知。武器店也开始出售武器了。

上海　找我索赔却不愿留真名的　桔左京

马语：风马决定先将左京的信刊出，再发表自己的看法。

疯马：(看哎，看哎！又写这个了，又写这个了！——风马按)

你可害死我了！竟敢把我真名登出，我不是写了笔名“桔左京”了吗？共计给我造成以下损失：

1. 被爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、叔叔、阿姨得知后（此乃一传十，十传百之效应），各把我骂了一顿：大学考不上，原来脑子全是 PS！（注：此乃冤枉，我考大学那会，还没 PS 呢）

2. 数名“国内友人”登门大吃一顿。

3. 数十名电玩爱好者致电：为何要烧小马？是否患有逻辑缺乏症，买机烧马何关？（又注：其实事出有因，皆因三次投稿皆落空之故）

以上损失共计：风马十个，速寄至我处，否则小心我兄弟（桔右京）放火烧死你。

不过，你还是有一定功劳的。自从贵刊登出我写的秘技后，使本人打机热情空前高涨。日以继夜的奋战，截至今日，又打穿以下几个游戏：前线任务·决择×1

生化危机 2×4

幻想传说×1

异度装甲×1

以上就是左京的来信，对于信上所言风马尽数接下，只是左京损失了“十个风马”，令我想起了“个”这个几乎万通的量词来。风马小时候与表弟小猫（现在是老猫）发现了一件很可趣的事；“个”可以做共通的量词用。上街一看，这里果然是“个”的世界。一个(条)路两旁种着许多个(棵)树，往前走会发现一个(条)河，河里漂着几个(只)小船。河边有一个(座)商场，进去的话能买到两个(双)袜子、一个(根)笔、两个(张)信纸，回家后坐在我那个(张)书桌前，给一个(位)叫桔左京的人写一个(封)回信……

怎么样，足够傻吧！不过你也可以试试，你周围也有“个”的世界。

PS 武士之刃 2 FP 5

使用隐藏人物：在“决战の间”模式中，会遇上有人代替玩者所选择的角色，打一关的情况，此人便为隐藏人物。用隐藏人物成功打穿此关，再使用原来的角色通关（“再战”次数不限），就能使用该隐藏人物。

对付赖皮法：在“决战の间”模式中必然会遇见两个用枪的赖皮，比较难对付。其实只要你绕着他们转圈跑，边跑边出刀，他们就会开枪。放心，绝对打不中你。等你数到十声枪响之后，立刻提刀直奔敌手此时对方子弹用完，将饱尝“人为刀俎，我为鱼肉”之苦。注意：①绕圈跑时一定要边跑边出刀，否则他们不会开枪或隔很长时间才开一枪。②10 声枪响后一定要立刻进攻敌人，否则等他们“咔嗒”一声 Reload 之后，又有 10 发子弹在等着你。

庐州　觉得鸣镜馆一方的 BOSS 简直是恶魔的　一刀斋

PS 天诛 FP 7

选关及增加宝物：选关是在任务选择画面中按着 R2 不放然后输入(↑↑↓↓←→)×4 再按△及□，成功的话，各版面的标题便会立刻出现。所有 ITEM 加 1(可不断输入）是按住 L2 不放，按↑↑↓↓←→△及□键。拥有所有忍术是按住 R1 不放，输入↑↑↓↓←→△及□键，携带物品上限到 99 是按住 L1 不放，输入↑↑↓↓←→△及□键。

广西南宁　余海

SS 恶魔召唤师·灵魂黑客 FP 6

隐藏情节：当游戏进行到中后段时，于 PC 上的召唤师专用网页，会得到关于 Dr. 莉丝的消息（就是冷冻仓库中的那位）。此时赶去二上门车的“灵长类智能研究所”，到达 3F(1F，2F 有谜题，但太简单，难道玩家都是猩猩?)。到了最里处，会与博士的猩猩(?)战斗，只要答对 4 道问题便获胜（不识日文就惨了），猩猩败北后不服气，又召唤恶魔出来战斗(猩猩召唤师？)。这下又有经验值得了！

重庆　投稿格式为照猫画虎而来但很正确的　饶立

马语：许多玩友都对投稿格式“拎毋清”，其实，按照本栏目所刊登的样子写，不就是正确的投稿格式嘛！

SS 格兰蒂亚 FP 5

菲娜的最终绝招：当游戏发展到后段菲娜悟得光翼人

的力量后在她的魔法表中有一项"水"为 99 级,"风"为 99 级的魔法。该魔法的名称是"时の殿",属 1 级魔法,消耗 MP99,作用是将敌我双方全部静止,包括背景音乐,只有菲娜一人可动,直至将敌人消灭。

部分隐藏版面及隐藏宝物:(1)战士の墓场:位于**ジール**沙漠前半部分,其中 BOSS 很像以前见过的拳王先生,但他在每一回合会自行补大量的血,很难打。打倒他后可得到能两次全力一击的戒指,在其后面的宝箱中可得到使用特技消耗 SP 只要原来一半的戒指。(2)梦幻之城:在**ジール**砂漠中段,其 BOSS 善使用雷系魔法,打败他后可得到一柄雷属性,攻击力仅次于精灵之剑的剑。(3)魔界之塔:在**サパナ**原野的东部的一个山洞中有一个传送站,在传送站旁的道具箱中可购得全战斗后所得金钱加倍的戒指。魔界之塔分十层,其中的蝙蝠、魔界僧、恶魔最可怕,因为它们会使用二、三级的陨石和雷电魔法,LV 不够一击而全军覆没,对付它们的办法就是乘它们正在发动魔法时干掉它们,这里**ラツプ**的特技"瞬杀剑"很好用。

福州　只能用手柄不会用摇杆玩 FTG 的　林勋

SS　兰古瑞萨 4　FP 7

隐藏版面:?1,在第 6 关时让主人公移动到版面右上方一处小水池(44,7)[以左上为原点,下同],然后让**マクレーン**接近主角(主角要保持原来位置!回答 YES,然后再让所有指挥官接近主人公,过版全员生存便可进入?1;?2,在第 9 关让**マクレーン**移至皇宫内毯子中央(27,11)取得招待券。在第 10 关让**マクレーン**在 20 会回内到右下方一处楼梯处(49,50)不要再动(一定要让战斗进行至 20 回合并要保证回答了问题"**またおいで**"后将敌主将消灭,否则按胜利条件会 GAME OVER 的,切记),过版进入?2;?3,在 14 关让一指挥官到达我方 NPC 避难城堡中一处特殊记号处(7,39),然后打倒敌援军**ランフオード**,并让打倒他的指挥官到(7,39)处,最好能有会空间魔法的指挥官(空间——**テレポート**),否则(7,39)处被自军 NPC 占领就哭笑不得了。过版后选"是"进入?3;?4 在 23A 版中,让一指挥官到达左上或右上方的魔法阵中心,选 YES,再让另一指挥官到达另一魔法阵中心后调查后走开,用圣剑以外的武器打倒黑暗王后使它(他)在第二个到达的魔法阵中复活(注意:主人公在版面左侧它会在右边魔法阵复活,反之亦然),所以打倒它时一定要注意主人公的方位,否则黑暗王多次复活很麻烦的,过版后进入?4;?5,打过 24C,再在刚才的 25C 记录中选版进入 24C 重玩一次,在那个号称天才军师的家伙想逃时干掉他,过关后接受他的副官的邀请进入?5。(这是"兰"中传统的最强版面,每人不用 2 次以上古代之石是不可能完成的)

广西阳朔　研究了《兰 4》四个半月的　秦培景

SS　超级机器人大战 F　FP 6

练级大法:在今集的机器人大战中修理和补给是可得经验值的,利用这一特性可以把版面的敌人消灭至只剩一人,再放补给机体**ボスボロット**给敌人攻击,再用飞行状态的**メタス**机体修理(因为飞行中每走一步是费 EN 的),再用**ボスボロット**补给可获得大量经验值,只要有信心是可以得到满级四十级的,此法适合各可以使用**メタス**和**ボスボロット**机体的人。

无限金钱:前几集中都有用地图兵器轰自己人获得金钱的,而这一次的也可以,不过在射程中一定要有一位敌人的机体而且要击中它,使它和己方机体一齐完蛋就成了。说到这,最值钱的就是初号机了,打爆一次(用幸运)四万大元,再把暴走的初号机打爆一次就是八万了,更甚者当把暴走的初号机打爆了它再会还原成初号机模样,再来一次,那可发了。不过在下劝君不要过分,否则古人语:"贪者没有好下场"(马语:哪个古人?)。能打倒初号机者只有**エレ**的**ゴウオン**号地图兵器。当然一定要先轰自己人满级再给她配上就万无一失了。

隐藏的芯片:五个高性能**レーダー**:在真实系中第二话中**オージエ**有一个隐藏的高性能**レーダー**不过是随机的,看众位的运气了。第二块是在"突破敌人的包围网"也就是在第二次分支路线中选下面那一个,只要把**ジユステイヌ**打死是只得一块的。在下一关铁甲万能侠一话中她会再现的,只要将她干掉是又得一块的(注,她会在 HP 降到一半时开溜的)。在第一次"入侵查布罗(前)"之战中,只要你在四个回合内全灭敌人,敌人增援部队会立即出现而且**ギヤブレット**之机体强化部件会变成高性能雷达的。最后一块在"超兽机神"合体那一关,只要将三架运输机救下过版后立即得到。

第三块シノフスキ一クラフト:第三期中介绍空飞芯片得两片,其实还有第三块的。在第 28/29 话"阿德莱德夺回"中,把版图中那一个叫"**ゼゼーナン**"的敌人干掉可得的。

使用暴走的初号机:当获得那一架有地图兵器的奥拉战舰后将它的地图兵器改满,先用它轰自己人达四十级再用来轰初号机使它呈暴走态,再轰暴走状态的初号机使它变回原来的状态。只要每版做一次,切记不可一版中将初号机连续打成暴走状两次,否则机子很危险。一直到有一次打爆它,真嗣在地图上说一句话后,你便可以控制暴走后的初号机了。

广西南宁　写偏方志在交流,不在上刊物的　陈泽明

ARC　'97 格斗之王　FP 4

椎拳崇的一击必杀:在蓄满两个气槽的情况下先爆掉一个,将对手迫在墙边后,跳跃 C→站立 C→龙连打→站立 D→前紧急回避→仙气发劲

拉尔夫的一击必杀:在蓄满三个气槽的情况下先爆掉一个,然后跳跃 D 站立 C(这时摇杆拉后)→格林机关炮→乘马机炮拳→宇宙幻影

真吾的一击必杀:在蓄满三个气槽的情况下先爆掉一个,然后跳跃 D→站立 C→外式・凤鳞→趁真吾还没出鬼燃烧时出燃烧真吾

广东佛山　称我为"风速马"的一个不大不小的高手　林子皓

ARC　饿狼传说 RBS　FP 3

山崎龙二潜在能力"ドリル"的增强法:当"**ドリル**"击中对方后,对方会被抛向天空,此时按 C 键每秒 6 下左右,保持此速度,当对方落地后便会被山崎龙二一阵猛踢(12Hits);或当对手抛向空中时每秒按 C 键 6 下左右,中途速度可放慢到 4 下左右,当对手再次出现在屏幕中后,再恢复到 6 下,山崎龙二会把对方从地方抓起此时身上会泛起红光,然后用头部猛击对手(14Hits)切记,只可按 C 键。

部分人物的连续技:

洪武:当洪武可使用潜在能力后,↗C・B・B・→C・←C・↓↙←↙→C,此技为 19 点,可使对手失去 75% 体力(至少)

望月双角:可使用潜在能力后,↗C・B・B・→C・↓↙←+Z・→↓↘+B・→↘↓↘→+C,此技仅 8 点,但却有一击必杀的能力,切记,一定要把握好时间和距离,→↓↘+B 出招后对方不能被电击中而是直接从头上方落下

EX Andy:↗C・↘A・C・C・C・C・←↓↙B・↓C,50% 体力,9 点

Andy:↗C・↘A・C・C・C・↙↓↘→C,多于 60% 体力,12 点

黑龙江鹤岗　八岐鬼　张石

"人间五十年"之二十三

"战国情势"连载——

织 田 家

文/一心

天下闻名的治部大辅今川义元死在进京途中，随葬的名将有二十多个，一夜之间，尾张的大傻瓜出了名。不过很多人还是不明白，究竟是什么机缘巧合，会导致这个结果。在他们眼里，信长始终不过是一介小大名。

虽然在以前的游戏中，1551年的剧本、1555年的剧本、1560年的剧本，信长都已经掌握了尾张国。事实上，尾张的最后统一，是在四载之后的1564年。这位小大名，看上去很吃力地统一了他的领地，似乎没有能力再扩张了。

稳定了富庶的尾张国以后，信长又开始向北进攻美浓国，因为"岳父大人把这个国给了我"。闻名一时的枭雄斋藤道三，被亲子围攻的临终时刻，曾托人传话给信长，希望信长为他报仇，并且委任他为美浓的领主。所以，信长的行为可以说是名正言顺。

随后便发生了墨俣筑城、美浓三人众的集体判逃，以及竹中军师的十七人夺城事件。1567年8月15日，稻叶山终于落城，此时的信长，已经震惊了全国，但还没有人将他与统一日本联系起来，不过信长已经有点迫不及待了。

所谓的战国时代，信长并没有这种意识，因为他没有经历过真正的和平年代。他诞生的时候，战国就已经开始了半个多世纪。何止是他，他的父亲信秀、他的岳父——美浓的蝮蛇斋藤道三出生以前，战国就已经开始了。信长想做第一个使乱世趋向和平的人。不但如此，信长还敢于向天下诸侯表明他想以武力，结束乱世、统一日本的志向。

因此，信长决定迁都。他还要让新的都城有一个响亮的名字。根据一位法师的提议，稻叶山被更名为岐阜，取意于周武王兵出岐山，继而夺取天下的典故。并且信长开始使用"天下布武"的印章。


▲信长与森兰丸在本能寺抵御行刺者的情景。

信长随即开始向伊势进军。伊势被称为是"小战国"，因为这一国内，共有割据势力48家。信长说，"这群无用的人，理当把土地交给我"。而他的军队，也势如破竹，一会儿就占据了北伊势。

足利义昭终于看出了这位年轻将军的实力，前来投靠，要求信长保护他进京，继任征夷大将军。信长欣然同意，于是拨转马头，把主力部队调回，把南近江攻了下来。天下人更不会说什么，因为是南近江的六角存心挡路。随后是山城国，这是足利的领地，信长不过是在代替他收回而已。

就这样的短短几年中，信长已经以各种各样的名义，成为全日本数一数二的大大名了。一些诸侯终于惊慌了，继而组成了反对信长的包围网。但是信长看来自有办法。

他先后剿灭了附近的朝仓、浅井家，庆功宴上，他用涂着金箔的浅井父子的头盖骨盛酒喝，当座为之愕然。他下令把延历寺团团围住，不放任何人出来、善男信女、大小和尚，全部杀光，在崇尚佛教的日本，此举被人叫作佛敌。他不允许农民起义，只要是参加农民暴动的，一律杀光，伊势长岛就有无数的农民被屠杀。他不但剥夺了征夷大将军足利义昭的权利，还把他流放到河内若江。

1582年的新年在安土城，产生了短暂的和平。该年2月，信长又再度出兵甲斐攻打武田胜赖。远征军很快得到胜赖的两名部下的引导，并且轻而易举地消灭了信长长期痛恨的武田氏。天下统一之道一片平坦。

可惜的是，1582年6月2日，信长前往西边支援其部下丰臣秀吉对西部诸侯毛利辉元的战斗时，被明智光秀刺杀。结束了他绚丽的一生，只活了49岁的生命，正如织田信长常吟唱的能句的歌，"人生不过五十年"。

如果说可以用"好的"或是"坏的"来评价一个政治家的话，信长应当算是好的那一种。历史需要他用通常所谓的那种"残暴"来统一乱世；更需要在随之而来的太平盛世中，由一个具备宽容与温和的政治家来延续他的志向。这就是秀吉。信长死得让人惋惜，但是他49岁以前的所作所为，足以被后人称为是一个英雄。至少在我心目中，信长与曹操比起谦信与刘备，更值得我尊敬。

责编/北尤

●最近的读者来信褒贬参半，这期闯关族的家刊登了一、两封表扬信。说实在话，谁不愿意听好话愿意挨骂呢！但杂志对表扬信一直持慎重态度，以免引起反感。俗话说："公道自在人心"，登什么样的信是杂志的自由，但口碑如何又是一回事。现在读者来信仍旧很多，无论是表扬还是批评，甚至骂得"狗血喷头"，我们都看成是鼓励和鞭策。为什么？很简单，谁撑多了要骂你开心！主要是不满意。不满意要发发牢骚，大家花钱了嘛！如果有一天牢骚都没有了，死气沉沉，那杂志真的要"无疾而终"了。中国古代有话："哀莫大于心死！"什么叫"心死"？希望没有了。

●《都市流行·COOL》将于五月中旬出版，封二的彩色广告大家可能已经看到了。文章的要目在广告中都有。这本书是由日本 WANI BOOKS, CO.TOKYO 授权。介绍最前卫，最新潮的青少年流行服饰，4000 多款彩色黑白照片，真的是很"酷"。喜欢和想了解流行服饰文化的读者绝对值得一看（因为你在别处绝对看不到），看完这本书，你可以大言不惭地说"比酷，我说了算！"

●《GAME BOY 特辑》是国内第一本（大概也不会有第二本）GB 专辑，小编们共搜罗到近 500 部 GB 游戏，包括游戏简介、攻略要点、生产厂商、日期、容量等，加上硬件及周边设备介绍，十几部游戏详细攻略和 GB 实用秘技精选，实在是心血下了不少。虽然不免挂一漏万，在目前条件下大致也算详备吧。GB 玩家很多，关于 GB 的资料却很缺乏，杂志偶尔刊登一两篇介绍，实在不解渴。做 GB 专辑是费力不讨好的事，编起来很辛苦，而对象面比较窄，销路有限，精明的出版商是不屑于做这种傻事的。在今天次世代机大行其道，轰轰烈烈之际，GB 玩家终于有了一片自己的园地，应该说是"礼轻情义重"吧！

以上两本书都已开始邮购，请看目录页的邮购广告。

●《'98 增刊》正在着手筹划编辑中，估计暑假期间面市。《'97 增刊》无论从内容、制作到价格（绝对超值）都是编辑部最满意的。想超过《'97 增刊》当然不容易，但至少应不相上下。读者有什么想法、要求、建议可来信，我们将会择优采纳。

●为了报答广大闯关族对杂志几年来一贯不懈的支持和爱护，也为了满足玩友们的要求，今年杂志将搞两次大的有奖活动。一次是游戏排行榜，年底大抽奖，奖项将在 7 月份杂志刊出。另一次……，暂时保密，估计也在 7 月前后出台。这两次有奖活动均奖项丰厚，获奖面大。相信大家一定"喜出望外"。

●苏州的尤伟，天津的东方，淮杨的沈小林等读者来信对第四期杂志《游戏原画设定》一书的广告提出一些疑问，现回答如下：①这本书不是杂志社编的，当然就与杂志社无关，凡是杂志社编的书，我们会加以说明。不是杂志社编得书也可以质量很好，并不一定就会"上当"。②只要具备相关手续，符合广告法的规定，什么人和单位都可以刊登广告。③是否有 SNK 授权，是否合法，是出版社的问题。杂志只是传播媒体，无权审查出版方面的版权合同。

闯关族的家



看了 98 年第 3 期杂志，心底里觉得好。

一、终于又介绍封面封底了（上次 95.10），不然我怎么也猜不到封面是高达。

二、本期最抢眼的是"游戏新闻眼"与"新闻分析报道"！贵刊的"新闻分析报道"一直办得很棒，与"GAME BAR"等一样，非常受欢迎！

三、哇，贵刊真是越来越厉害了，"中国电玩榜"！我肯定要参加（重在参与），加油啊！

四、"霸王塾"让你体验文字艺术的无穷魅力。"格斗天书"欣欣向荣。"乱舞势力"让漫画迷们知道真正的"舞"艺；"科普园地"和"游戏制作入门"培养着中国下一代"戏王"，"大墙画廊"更是越来越"火"了。

五、本期彩页我认为是目前最好的！MD 彩页让我重温了昔日游戏乐趣。从"中日插画比赛"中，我看到了中国漫画并不比外国差到哪里，有些甚至还更好些（夏洛特）。唉，致命弱点——故事性。

六、贵刊的攻略是我最为欣赏的，简洁、实用、全面，有艺术性，图文并茂……。终于有《格兰蒂亚》的攻略了，菲娜全身照真动人啊！2 月份我还在纳闷：其它刊物都有了，可贵刊却不见动静，我想可能是贵刊在 97.11 介绍过，不再出攻略了吧！当时真是很遗憾呢！我现在明白啦，追求一流品质是贵社的一贯宗旨，不出则已，一出必定惊人！

七、"闯关族的家"扩容了，高兴啊高兴：第一次看到"家"时（95.11），让

●对杂志评语：革命尚未成功，杂志仍需努力　自贡　林海

●本期最不喜欢栏目：中国电玩榜幸运读者名单一因为没有我　南京　宁书科

人吃惊不已。当时敢于刊登读者"挑肥拣瘦"、"刺儿话"的有几家？可贵社不仅抗住了读者的"严打"，还越办越有特色；笑痛肚子的"电玩迷语录"愿今后更有趣，更有内涵！"家"的封面人物尺寸大，选材好(美女当然受欢迎)，每次看见她心情都很愉快（现代蒙娜丽莎之微笑版)，下期会更好吗？！建议"家"的背景黑球可否浅一些，看字时有些吃力。 **四川广汉　乔洪羽**

近期杂志刊登读者来信以批评居多。我想，如果多登些建议，少一些批评，不是会更好吗？

杂志在不断进步完善，虽然有些迟缓，却是在行动。现在需要的是广大读者的理解和支持。如果这种批评信过多，而读者又觉得杂志没有多大改进，就会形成恶性循环。所以最好多登一些好的建议和想法。

目前在国内还没有一家同类的杂志能与《电软》一争高下。读者喜爱它的原因大概有4个：1) 由正规的软件杂志社出版；2)内容真实、充实；3)印刷精美，有收藏价值；4)价格适中。现在杂志比以前更精美了，但却招致了许多玩友的不满，原因就是和广大读者的需求有不相符之处。就象现在的SQUARE公司，游戏一个比一个漂亮，但游戏性却没有跟上发展步伐；PS为何获得如此巨大的成功，因为他摸清了消费者的心态。虽然有少部分人反感PS，但大多数玩家还是赞同它的。

那么，杂志上出现什么内容，到底怎么办才能让读者满意呢？我和一些玩友讨论过几次，总结出以下6点，当然有一定片面性，但值得参考一下。

读者希望在杂志上看到的内容：

(1) 自已所拥有机种(包括ARC)的软件情报(包括攻略、秘技偏方)。

(2) 内容详尽，报道及时的国内外新闻。

(3) 关于电玩研究和讨论方面的文章。

(4)有一定趣味性和观赏性的栏目。

(5)疑难问题的解答。

(6)广告。

希望杂志在发布新书广告时，能有较为详尽的介绍，使读者能够了解此书的大概情况，看看自己是否需要，再去购买或邮购。 **河南周口市　王刚**

（无类按：建议很好，我们将尽可能在书的预告中对内容做较详细客观的说明，并说明读者的对象。）

建议：1."游戏新闻眼"中的新闻很准确、很及时，但对一些重要事件(如98年第3期中"世嘉变革"等)可否再深入介绍，改为特稿形式，着重介绍事件的背景、经过及影响；2."次世



代天空"栏目已趋于成熟，请继续努力。另外，如果编辑们对一些中小公司的优秀作品给予推荐，那将会更好吧；3.建议把"天堂任鸟飞"和"世嘉世家"合并为一个栏目，以介绍国产游戏为主，从而推动中国游戏业的发展；4."格斗天书"有了长足的进步，从以前的只介绍出招，发展到对战术、心理的经验"传授"，而且是玩家来信，更可以交流经验。版面也适中，不多也不少。总体来说——Good；5."科普园地"是我认为办得最好的专栏，它教给我许多知识，只可惜内容太少了；"秘技天地"办得亦很不错，希望保持下去；6."蓦然回首"和"龙哥热线"，一个给读者以横向概念，把各个时期的杰出人物集结在一起，使家长们再也不能说游戏只是为了"玩"；另一个以问答形式解决了玩家的疑问，应该扩大版面。总的来说两个栏目都很好，就不知《人间五十年》后会有什么可回首的文章；(可否透露一、二？)7."闯关族的家"——众多书刊中最勇敢的把批评信排印出来的栏目，我十分佩服！但主编(可能是主编)却不肯实现众玩家的诸多共同愿望(如"发行半月刊"等)，使我们的积极性大受打击。也许你们有自己的苦衷，但对正确的意见还是应该克服困难去做到。在最新一期增加了几则笑话，让我看到了"电刑室手记"的影子，这很好！我们就是要把好的东西换个新花样拿出来（莎士比亚的戏剧不知改了多少回)；还有，编辑们秉着尊重读者来信的态度，把投稿全部抄录下来，我个人认为没有这个必要。每位来信的读者都是出于对贵刊的喜爱而提出建议的，若只把他们的信的主要内容保留下来，寒暄、自谦之辞大可删去。都是为了心爱的杂志——《GAME 风景线》——的进步，我相信各位开明的玩友(应该都很开通，



电玩迷语录

数学老师："阿胜，一颗鸡蛋要煮三分钟，五颗鸡蛋要几分钟啊？"
阿胜："十五分钟。"
数学老师："笨蛋。也是三分钟啦！再问你，一台GAME BOY500元，五台多少钱？"
阿胜："我知道，是500元！"

被阿胜气得发昏的老师

外一编：
数学老师："我再问你，一台GAME BOY要500元，那5台是多少钱？"
阿胜："不要钱啊！《电软》杂志会送的！"
杂志社110报警电话："土匪打劫啦！"

●广东肇庆的李展宏告诉我们：如果广告再登那么多，不如改叫"电子游戏广告"。

●辽宁辽阳孙家鸿说："97格斗之王"的移植没有"BREAK MY HEART！"

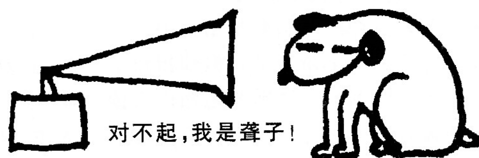
不然也不配玩游戏）不会介意的。8.“大墙画廊”占地面积太大，应缩减在1—2页；“广告”是玩家的众矢之的，我也不想多言。作为有发展眼光的主编，您看着办吧！9.“GAME BAR”可谓风险最大，也苦了三位“评论家”。因为玩游戏的主观性极大，每个人有每个人的兴趣。文化不同，对同一游戏的看法也会有所不同。有的玩家（包括我）见到自己的所衷爱的GAME未能拿到高分而指责编辑不公，也在所难免，还请海函。希望三位编辑不要介意、气馁，继续从客观的视角评价每一部游戏。

最后，我要批评贵刊的《格斗天书·3D版》（后简称《格·3D》）了；《'96格斗天书》掀起了一片热潮，各路“英雄”纷纷响应，创造了贵刊历史上的一项记录。我也期待着在今后几年内会有同样精彩的工具书再次亮相，终于，《格·3D》面世了，但使我极为失望的是该书只对每招如何使用作了介绍，对系统的研究却毫无踪影，试问玩过次世代格斗游戏的人，谁人不知其游戏中已有“练习模式”。 **北京 李嘉**

风马君最近一直“缄默不语”，其原因有可能是：A.患痴呆症；B.装酷；C.失语；D.良心突发，怕自己的废话占了太多篇幅，而留出空间刊登玩友们的秘技；E.失恋了；F.没有值得说的话；G.冬天没有草吃，饿得没力气说话；H.整天想入非非，没空说话；I.冬眠中；J.江郎才尽，搜肠刮肚也想不出好台词，怕说不好反遭玩友们笑话，索性不语。K.风马的牙齿全掉了（老掉的？），最近镶了一口金牙（24K的），“金口难开”（怕被打劫）；L.马马虎虎，已被主编雪藏；M.THE END；N.最近人气下降，妒忌S.P君的人气高涨；O.在街机厅“格斗”时以PERFECT连胜10局的成绩大败S.P君，狂笑至嘴合不拢，经医生诊断为“颌关节脱臼”，目前正在做复原手术。P.深夜看恐怖录像导致精神分裂；Q.被“魔法师”用究极冰冻魔法（耗费MP99）冻于冰中（温度为绝对零度），成为一匹具有很高艺术价值和收藏价值的“冰马”。据悉该“马”已被魔法师拍卖出去，成交价为人民币100万元；R.天知地知风马知。

我选（B、D、E、H、I、J、L、M、O、Q、R），你呢？

栏目人气行榜（纯属个人意见）
第1位《大墙画廊》9.9分
第2位《秘技天地》9.2分
第3位《游戏新闻眼》9.0分
第4位《GAME BAR》8.4分
第5位《天堂任鸟飞之GB天地》8.0分
第6位《玩具总动员》7.7分
第7位《游戏制作入门》7.5分
第8位《次世代天空》7.4分
第9位《格斗天书》7.0分
第10位《乱舞势力》6.5分
期待栏目：《电刑室手记之再出江湖》
书刊人气排行榜
第1位《'97增刊》9.9分
第2位《'96格斗天书》
第3位《'97秘技宝典》
第4位《'94典藏本》
第5位《'95典藏本》
第6位《'94合订本》
第7位《格斗天书·3D版》
第8位《世嘉专辑》
第9位《秘技宝典》
期待书刊：《电子游戏文化丛书》——《任天堂的阴谋》、《世嘉大战略》及《任天堂VS索尼》 **广西合浦 曾宪洋**



IQ试验室

我是一名维吾尔族的学生，我想写一篇关于电子游戏的文章（维文，我的处女作），希望能帮助我。
①电子游戏是什么时候，被谁所发明？②任天堂和世嘉公司什么时候建立的？③任天堂红白机和世嘉MD什么时候发明和发售的？每个机种第一个发售的是哪个游戏？④PS和SS分别什么时候发售的，PS和SS分别第一个发售的游戏是哪个？⑤GAME BOY是什么时候被谁发明？⑥中山隼雄的简历；山内溥的简历；中村雅哉的简历；饭野贤治的简历。这些人士的名字日语该怎么写？

新疆 雄卡尔

（无类按：这些问题以前在本刊都陆续介绍过。哪位读者有兴趣，可来信告之。算是个游戏业知识测验吧。能答出的话，至少是初段水平。）

1.GB口袋妖怪（红装）在我到了港口后上了船，见到船长，他只说话并不给我贵刊曾介绍过的01号机器，这是为何？且对换自行车的对换卷第一次玩时得到但无法对换，第二次压根没得到，为何？

2.信长的野望流程如何进行，其中的一些名字什么的是日文，能否为我解释一下。

3.第二次机器人大战G共有多少个分岐点，虽已通关，但仍想得到更完美的地步。

辽宁沈阳 李宇



以上问题欢迎玩友来信解答！
如有问题也欢迎来信求解！

爸爸：上街别老盯着游戏杂志行吗？
小史：行！
回到家中
爸爸：你怎么老盯着游戏杂志看？
小史：别光说我，你怎么老盯着女人看？

电玩迷语录

小史递上成绩单
爸爸：“你答应过，考不到前五名就誓不买PS！
小史：“好，那就买SS吧！”

凤舞大墙墙更现本色霓虹

凤凰之舞

废话就不多说了，请看色廊。只愿你们的明天像PHOENIX一样战无不胜、一样不死，像舞一样风靡一世、一样风姿绰约，但你们要记住一点：MAI IS BELONGS TO PHOENIX(ME)!

还要说一件事情：在3月的《家用××××××》中插2之与本廊同类性质栏目的五幅作品中发现有四幅抄袭日本漫画家作品，分别为左2(开田裕治《机动战士高达F91》)、左3(山田章博之个人插画)、右1(芦田豐雄之《魔神英雄传》)、右2(《V—JUMP》中之插画《勇者斗恶龙》)，请有关人士洁身自好！！另感谢AKIRA调查意见协力！

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《最终隐藏角色—EX舞》 北京 R.E.D

▲美艳且带着隐藏人物特有的邪气之舞，真是让我向往啊，不知你的"真·新面孔"队练得如何啦，告诉你PS版《KOF'97》中可直接选大蛇出来，而SS版却不行，残念ですね……（『廊POWER』:★★★★）



▶《舞》 四川宜宾 刘长慧

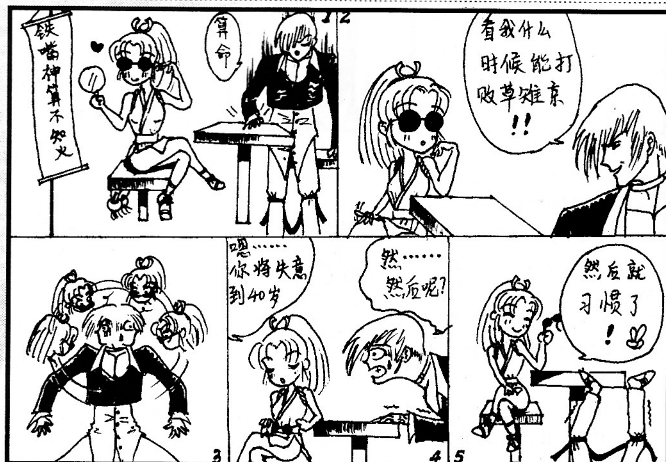
▶样子有些像《SPEED》的主演桑德拉·布洛克，画面具有美式风格。哇，胳膊上还纹有我情敌的名字，唉……ICE-CREAM有些太大了吧！（『廊POWER』:★★★）

◣八神、望月双角、右京及雪版舞也很具风采哦，不过今后注意禁用铅笔绘稿，否则扫描时难度很大，对原稿也有损害性。（『廊POWER』:★★）



◀《不知火舞》 黑龙江齐齐哈尔 夏源麟

▼咦，何时她改行去当算命了的呢？不如先给我算一卦，看看我和她的未来能否结成姻缘。八神也有够倒霉，只能失意到永远了。（『廊POWER』:★★★）



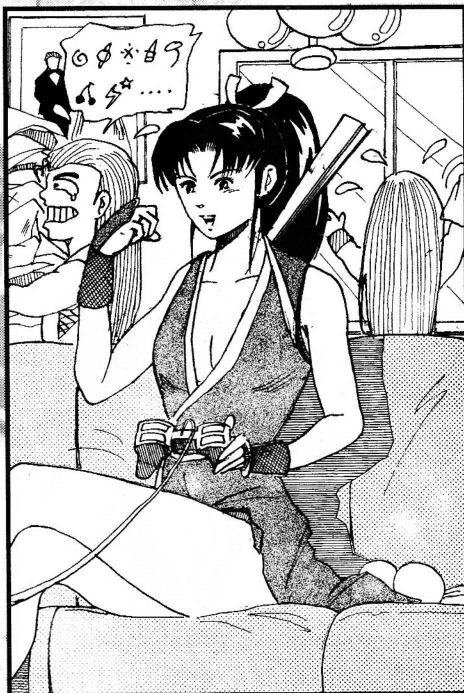
▶《天命如此?》 安徽蚌埠 王婷婷

舞战画廊廊渐破风雷荡苍穹



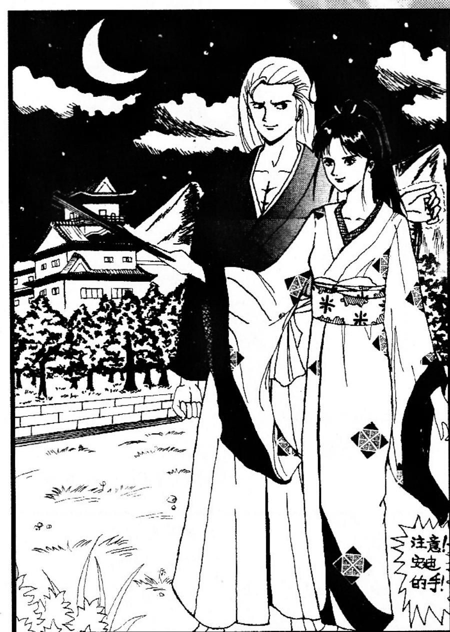
▲《舞》 广西蒙山 TAXI

◀很独出心裁的作品，看见她，总有种舞蹈演员的感觉。依舞这种优秀身材和美丽容颜做个 DANCER，定会一鸣惊人的。(『廊 POWER』：★★★☆)



▶《无题》 四川内江 陈鹏

◥新婚后的安迪真是从一名帅气忍者变成家庭妇男一位，又是洗衣服又是擦玻璃，而我们可爱的舞却在一边悠哉悠哉地玩 PS，难道舞真这般骄横吗，抑或是安迪心甘情愿的呢？(『廊 POWER』：★★★☆)



◀《七夕之夜》 湖南衡阳 陈钊

▲牛郎织女相逢日，皎洁明月下的安迪与舞悠闲地散着步，此时天上应挂着上弦月，你这 MOON 似乎方向有误哦，但愿下个七夕与舞“缠绵”的是我而不是这个头滴斗大汗珠，手臂哆嗦害羞的安迪。(『廊 POWER』：★★☆)



▶《不知火舞》 陕西勉县 张健

▶看来看去总感觉有些真宫寺·樱的影子，衣衫的飘动处理得不错，以后画稿尽量不要太大了哦。(『廊 POWER』：★★★★)

凤凰 舞

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)；在“还我河山”活动中获准刊登者获赠三期杂志各二册。

龙哥热线

●①SNK 的业务机板 MVS 有组装（台、港产）、原装之分，如何辨别？②NGO 卡带盗版很多，单看卡带外壳和芯片插脚处是否可辨出原版与盗版之分？③我欲购“街霸Ⅲ 2ND”，不知此板 98 年 3 月的价格是多少？另 CAPCOM 本公司生产的内置 Q－SOUND™ 系统的新 29 寸业务用机其价几何？（广州有现货）整套是否一万元以内？④何处可购（国内）SS 原版软件？（如“格兰蒂亚”、“守护英雄”等）　　（浙江省丽水市读者）

①将基板拿在手中仔细寻找“MADE IN JAPAN”字样，并认真检查其制造工艺是否规矩、细致？其实只要集成电路某些环节上有“SNK”字样或该游戏制作公司的名称（或游戏名称缩写），应该没什么问题。②须小心为上，光看外壳等未必分得清。使用中若发现过场动画的字幕全是乱码，则必是盗版带。③价格恐怕得在板会上多打听了（“SF Ⅲ 2ND”基板的日元折换价约人民币 7 千）。原装双人同侧对战筐体售价一般较高（世嘉凭借精湛制造工艺生产的专用对战机台“BLAST CITY”，价格更是惊人），CAPCOM 的则要低一些，“Q－SOUND” 25 寸型筐体约 6 千，29 寸型估计不会过万。④四通公司如没有，较近的可请人从香港买。

包打听

●SFC“圣剑传说 3”找到七个精灵，最后一个木精灵怎么也找不到（进不了树之海）仅在花之森林见一人说长篇大论日文——请问从月夜森林救出月精灵后如何找到木精灵？●SFC“天地创造”中，打完第一个试训塔后进入塔 2，2 中仅一层可打，打出的光点是啥意思？为何无情节？如何打通塔 2？（重庆　孙伟）——欢迎读者来信询问或解答！（请注明“龙哥热线”，鼓励解答者）

●关于主机周边？（超相当大量读者来信、来电询问）

“买了次世代回家一接上电视，画面就变红或变绿或黑白或带颜色上下跳”、“大容量、×合一的方便卡不好用”、“型号不同的主机买哪一种好”、“光头又坏啦……”等等“糟糕”的问题总是困扰着我们。首先，对家中电视没信心的朋友今后想买游戏机请将 TV 拿至店中现场试验。制式转换器不是万能侠，玩友偏认为它啥都能转，其实它只能将 N 制和 P60 互转。老型号日本原装彩电有相当一部分只有 PAL50 制且无 V－HOLD 调节，玩游戏很是麻烦（可考虑加装 N3.58）。在场频对路或有 V 调的条件下：若您电视只有 RF 射频，请加装 SS、PS 专用小制转。为了避免无谓的精力、财力损失，这里有以下建议：

主机耐用部件务求原装正品；加速卡、记忆卡等尽量不追求多功能、大容量，因为非原厂产品的可靠性方面可能会令人担心。对于光头之类，刚收到一封信，玩家言及反复用“无水乙醇”清洗过（反复者，第一次效果很好，便有了第二次……），直到最后一次彻底地“洗”掉那层增透膜之后，就所有的盘子都读不出了，再换光头呢？PS 还分长线短线，一系列问题将玩友折腾够。所以——**千万不要擅自动光头，请老牌技师检修；无论何时、何地、何种理由皆不可加大光头功率以求“读盘顺畅”。**

跨机种读者大反攻①：唯有知 PS 之可怕者，才能打败 PS！
跨机种读者大反攻②：我们承认 SS 软体品质较佳，但并不表示 PS 的游戏就是只有画面没有剧情。不要做无意义的漫骂。
零机种天师大总结③：究竟是谁骂谁呀？闯关族要团结嘛！

●恶魔猎人多诺凡总是带着一个小女孩，请问这个小女孩是什么来头，她总抱着一个布娃娃干啥？　　（DONOVAN）

来头？天生具备魔界神力。平常从不说话，在村中总受小孩欺侮，连唯一的伙伴布娃娃都被抢走了，发功后娃娃回到身边，吓得抢东西小孩大哭大闹。村中因迪米特利、莫莉安、福布斯、派隆、比沙蒙等大魔的乱战，人心荒荒。多诺凡恰与蕾蕾相似，扮演着除魔猎人的角色（游戏中这两位弱不可及，故事里却成了英雄）。半魔化的多诺凡以超常的忍耐力试图用人间界的部分心灵坚持战斗，并认为小女孩与其在村中被认为是魔鬼不如跟上他去除魔，而她则认定没有自己的帮助多诺绝不会除魔成功，于是重新抱起无头（被大刀砍下）洋娃。阿妮塔，总在酷哥身后大老远的地方快步跟着，唯哭笑时表现出人类一面。天尊超经典角色设定之一。

●土星花式滑雪 SSS 如何打出隐藏人物？　　（若干选票提及）

大家如此爱打滑雪游戏有些出乎编者预料（含 PS 滑雪）——而本游戏验证能力的指标为：您若在 EXTREM03 打出 1200 点以上则基本合格——先打出基本型 4 名隐藏人物，然后只要用当前出现的 8 个人分别完成任意一条赛道——再度选人时，在选基本型隐藏人物时按住 L 或 R 并以 A 决定则秘密人物出现。选人时按住 Z 键再以 A 决定则人物颜色变化——选赛道时（注：打出所有隐藏人物后）若同时按住 L、R 键决定，则隐藏赛道出现。有读者将 SSS 列为排行榜首，还道出心情感受，可说是玩家——多位读者投票告之“超时空要塞·可有记起爱”是多么令人感动，他们都“在明美的歌声中战斗和落泪”，龙哥在此对各位也是脱帽致敬啦！

●①艾尼克斯是否会帮 SS 制作“勇 7”呢？②为什么世嘉不拉拢艾尼克斯并让他成为史克威尔这样，只为一家硬体公司卖命的软件商呢？（很多读者来信中反映）

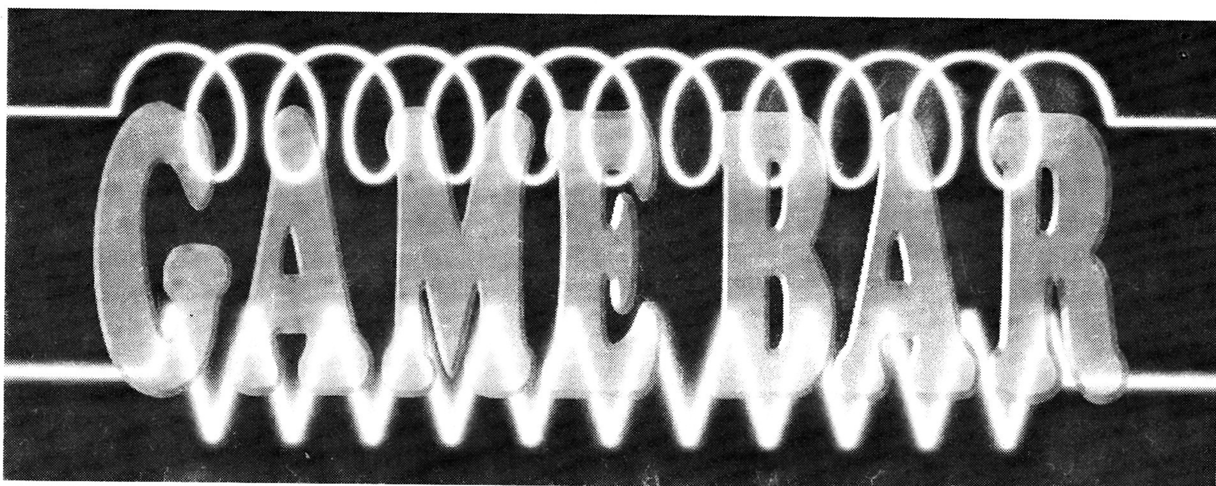
艾为 SS 制作重量级作品的概率并非恒等于 0。对于游戏而言，只要能发挥主机机能、做出自家风格，就有机会成功，（艾已与世嘉合作推出“足球 RPG”），假如只是跟在别人后面，一辈子注定完蛋。玩家打游戏可不是玩名字（或名气、销量等），以 SS 为例，玩家如今必须变“SS 上没有什么”为“SS 都有些什么呢？”。

●你们凭啥认为 GAME ARTS 会铁定跟 SEGA？　　（PS 迷）

这是个在世嘉多年提携下成长起来的优秀软件开发商，虽然其规模、名气不是很大，但推出的游戏绝不含糊——我们无意让每名读者都认可之，可如果该公司移情别恋，那世嘉岂不白栽培游戏艺术了？该公司加入 PS 的可能性很小，会否加盟 PS2 更只有天知道。的确，各地玩家都希望在“妖刀”上见到“格兰蒂亚 2”和“武装雄狮 3”——“一场游戏一场梦”？！实现度 51%……

●好像 PS 画面比 SS 细呀，音质呢？用原版片可校正光头吗？PS 可以接电脑显示器吗？我的 7000 型 PS 据说底板不如以前型号，不知会影响使用寿命？PS 不会再降价吧？“光明力量 3”系列会移植给 PS 吗？“陆行鸟之不思议迷宫”——如此之差的游戏为何评价这么高？我们这儿没人玩！另外我觉得 SS 版“拉力”是家用机赛车操作感最棒的，小编们认为呢？（沪上跨机种玩家）

①画面上二者都不占优势（三维优势是 N64），以人耳判定，PS 的音质确较土星要有弹性。②不可以。③PC 是完全可以接受普通 AV 信号的。④7000 型没任何问题。价格则取决于供需。⑤概率 1%。⑥参看本期有关“玩家分派”这一敏感话题的“论断”。⑦小天天认为“土星 DAYTONA 巡回版”的操纵感绝佳，不过，它和“拉力加强版”都是支持联机对战的，请用 0137 型 ANALOG 手柄和联机线好好地与朋友享受此类真正强调操作手法的硬派 RAC 吧！



空间有限，闲聊无限！

樱大战 2·望君珍重

（サクラ大战 2·君，死にたもうことなかれ）

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG + SLG 媒体 CD－ROM×3



与"FF7"和"FF6"所不同的是，"樱大战 2"和"樱大战"在第一眼看上去，似乎并没有太大的差异，然而个中的奥妙，却是要好好地玩过之后才能领略。无论是从技术力还是故事编写能力上来说，都给人一种日趋成熟的感觉。

音乐与动画是一如既往的出色；人物形象的设计，也许是经过了一年的发展，同前作稍稍有些不同；新增加的两个角色：织姬和雷，人物的个性鲜明，有着非常出色的表现。整个故事的构架也日趋完善，其悲剧的成分较之前作也有所增强。

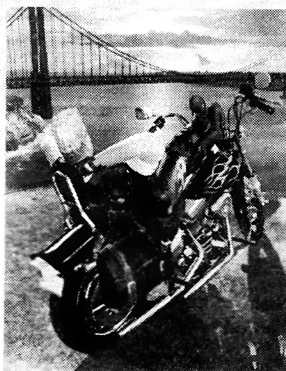
比较令人不满的，是在新角色的光辉之下，原有的部分角色却显得苍白和薄弱了。尤其是神崎堇与织姬两人，由于两人都表现出骄纵的性格，所以在如何分辨的问题上，有时使人感到作者尚缺乏力度——当然，作为游戏来说，目前的水平已经是相当不错的了。

"樱大战"所阐述的，是两大永恒不变的主题：战争与和平，战争与爱情。单是凭借着"以爱止战"这个主题，就已经够得上道德指数的高分了。另外还想多说一句的是，千万不要拿这个分数去和 GAME BAR 对前作的评分相比，从而得出种种奇怪的结论。原因在前些时候已经说过：评分标准已经改变，打分亦有所压制，相差几个月的分数之间已完全没有了可比性。 ——KEN

角　色：8.5	原创性：9
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.56
道德指数：8、似水柔情	

铁拳 3（TEKKEN3）

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



虽然单纯从街机的移植度来说，PS 版还稍稍差那么一点点，但其独有的附加机能，已大大弥补了这小小的不足：这个作品足以成为动作游戏中的经典之作。

"铁拳 3"是一个充分体现了南梦宫技术力和 PS 底力的一个游戏。在双方的努力下，它已经达到了近乎完美的水平，可谓是玩家梦寐以求的一个超级大作。PS 版在技对技之间的互补与相克方面，作了一定的修改，使得作品在这方面较之以街机更趋完善。关节技琳琅满目，精彩而逼真的场面令人眼花缭乱，瞠目结舌。

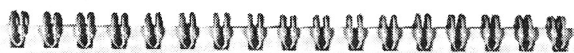
人物性格特点与招数之间的配合也是同类游戏中所少见的，故而招数一旦施展开来，给人以非常和谐的美感——在这方面"DOA"就显得非常薄弱。美丽的 CG 画面，更成为不可多得的精品，外加的前作 CG 鉴赏机能，更是以十分的程度满足了"铁拳"迷们的要求。

"TK3"中别具特色且令人兴味十足的是两个附加游戏："铁拳·球"和"铁拳·历险"。这是否意味着南梦宫有意推出以此系列人物为主角的球类游戏或者过版动作游戏呢？现在还不清楚。但相信 NAMCO 不会想不到内中的商业价值。

但是"铁拳"也有致命的弱点。稍有点识别能力的玩家，不会看不到它在道德标准上的模糊和片面。它所表现出来的残酷、施虐和宿命的人生观，从另一个方面极大程度地影响了该作品的艺术价值。使之成为一个令人感慨的遗憾。

——真宫寺

角　色：8.5	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：9
情　节：8	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.5
道德指数：2、冷血、歹毒、无情	



死亡之屋(THE HOUSE OF THE DEAD)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 光枪 媒体 CD－ROM



尽管一口气打完了街机版的 HOD,但对原作实在没有好感的笔者，仍然培养不起买 SS 版的兴趣——尤其是看到那种移植度的时候。

游戏开始前的 DEMO 就让人感觉不妙了,进入游戏中一看更是令人哭笑不得:在色彩如此简单的情况下,还只能处理成这样的多边形图像，实在有点可怜。游戏技术上的差距使人产生"为何非要移植这个东西"的感觉——特别是在其原作并不卖座的情况下。

屏幕的闪烁是游戏在技术力上又一大缺陷。而早先在"VR 特警"系列的移植中,这个缺陷完全不存在。如果玩家想要同朋友一起玩双枪的"死亡之屋"，那就一定要挑选身体最好、精神最佳的时候，而且一定要每过 5 分钟休息一次，否则必然会象日本小朋友那样诱发癫痫。单枪作战也好不到那里去——笔者玩了 7、8 分钟之后,也已经开始头痛了。

抄袭"生化危机"的情节,加上以"除害"为名的滥杀,以及令人作呕的人物设计，确立了"HOD"在道德指数上的低下。这种游戏的诞生实在令世嘉汗颜。

——KEN

角　色：6	原创性：6.5
画　面：6	上手度：8
音　乐：7	移植度：7
情　节：7	投入度：7
操作性：8	总评价：6.94
道德指数:4.5、无聊的僵尸	



'97 格斗之王(THE KING OF FIGHTERS '97)

机种 SS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



"KOF" 系列在土星上移植了三次。"97" 的水平,大约可以说是中间的水平——不及 "95" 的出色,但比之"96"实在是有不小的进步。

画面的移植度当然超于完美,操作性也感觉好了很多。有些街机玩家坚决不相信 SS 的手柄能够超过街机的摇杆，其实那只是一个习惯的问题，事实上摇杆和一个好的手柄之间的差距是很明显的。

对于"KOF"游戏性的评价,笔者已经有些厌烦了:不会连招固然无趣，靠着连续技一锤定音又有多大意思呢? 总归是太过于表演化了一些。这个东西有点象曹操嘴里的鸡肋,食之无味、弃之可惜，虽然年年做、年年都有人玩，却实在没有太多的东西可以表现的——这已成为了 SNK 的一个心病。当然,人物的设计颇得笔者的欢心，相信许多玩家就是被这种"COOL"感吸引上的。

道德指数，以"KOF" 的残酷程度来说，虽然不是太为过分，有时也真的有点"不堪入目"，一个均衡的分数是比较恰当的。

——真宫寺

角　色：8	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.94
道德指数:5、淡淡的血腥	



龙之力量 2(DRAGON FORCE 2)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 CD－ROM



一直以为 PS 版出了那个"千人对战"的仿冒品之后,就意味着 "DF" 就不会再登上土星的舞台了。没想到这个预言令人欣喜地落空了。

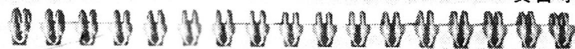
"百人对决" 其实只不过是一个幌子,游戏的主要重点还是放在战略要素上的。作为较早在游戏机引入即时作战概念的战略游戏,"龙之力量"在此方面把握的是相当不错的。

笔者不想在这里对其他游戏说三到四,但是有一点是明显的: "C&C" 之类的即时战略游戏，实际上只是一个小战场的模拟，没有也不可能有大局感和战略感；而以前惯用的回合制战略游戏，在战略感上就可以把握的比较从容（但有时也实在是太从容了)。"龙之力量"在这两者之间找到了平衡点,实在是一条值得发展下去的道路。

毕竟不是超大作,所以在画面与人物的刻画方面,"龙之力量 2"还令人有流于形式的感觉。至于道德指数,虽然又沿用了"正义与邪恶"这种放之四海皆准的原则,但总令人想到殖民战争，游戏本质也并非是反战，得到高分自然是困难的。

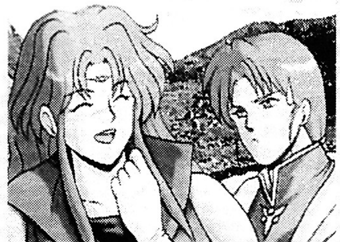
——真宫寺

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.88
道德指数:6、没有对错的战争	



梦幻之星合集(PHANTASY STAR)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD－ROM



是怀着感情去买下这个游戏的。当然笔者自己也很清楚,也许今后很少会有机会重新再玩一遍了。

世嘉的怀旧系列，就如同它一贯的移植风格——重内在而不重包装。除了一个 "索尼克合集"还有点意思之外,相较 NAMCO 在 PS 上的回忆录而言,"SEGA AGES"的其他作品简直就有点象不修边幅的村姑——这个"梦幻之星"合集更是如此,也许是土星行将消亡的缘故吧?

虽然所有的"PS"(注意不是 PLAY STATION!)系列,笔者都曾经玩过，但是有机会把他们放在一起欣赏，确实有一种说不出来的感受。土星似乎一下子变成了一个小小的世界,把历史兴衰荣辱的演变过程,完全展示在玩家面前,实在令人感慨万千。

平心而论,"梦幻之星"的前几作,虽然有不少灵感的火花,但还远不能踏入超级大作的殿堂。直到"千年纪的终结"诞生之后，世嘉才算有了一个真正意义上的 RPG 巨作。但是在土星上推出 "PS5" 的传说，也随着 "妖刀" 的挥起而自行消散了。梦幻世界的人们，究竟到那一天才能露出欢乐的笑颜呢?

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：7	移植度：10
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.72
道德指数:7.5、生命的热情	

寄生前夜(PARASITE EVE)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



"寄生前夜"在"生化危机2"之后发售实在是一个战略错误。因为这无疑把自己的弱点完全暴露在别人的光辉之下。

实际上"P·E"是非常适合于制作成AVG的，但史克威尔不知为何还是把它弄成了RPG。当然作为RPG来说，结合了CAPCOM AVG特点和史克威尔RPG要素的"P·E"，也算是很有些新意——这尤其表现在故事交代方式和作战场面上。这种史克威尔式的改进和创新是非常值得肯定的。

但是类似的情节构架，总是让玩家自觉不自觉地与"BH2"相比较。这种情况下，"P·E"想获得超过"BH2"的成绩就有点困难了，给人的感觉是一个比较精致的仿制品，缺乏独特的魅力，也没能体现出史克威尔在RPG方面的大手笔。

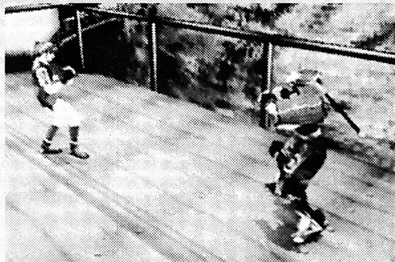
CG画面的出色是游戏的卖点之一。但是只能说是"出色"，绝对不能说是"漂亮"——因为CG所表现的东西实在有点让人恶心。事实上，笔者至今也没有弄清楚为什么要制作这样的东西：它虽然以一个"正邪之争"为幌子，却竭尽恐怖和血腥为能事。游戏所反映出来的价值观和世界观是变态而阴暗的，在这一点上，"生化危机"系列有着同样的缺陷。在道德指数上，它只能得到较低的评价正是这个道理。

——KEN

角　色：8	原创性：7.5
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.16
道德指数：4、恶心的惊栗	

神佑擂台·EHRGEIZ(GOD BLESS THE RING)

机种 ARC 厂商 SQUARE＋NAMCO 类型 3D－FTG 媒体 SYSTEM 12



虽然说，"神佑擂台"是史克威尔初出街机的第一作，但是以其在"TOBAL"系列中的表现，和这块可与PS互换的底板来看，还冠以"新军"的称号显然并不妥当。

也许是考虑到自己在街机市场上的号召力尚且不够，也许是与南梦宫有着藕断丝连的感情，这一次史氏能够想到打着NAMCO的旗号来推广这个"神佑擂台"，也算是出了奇招了。

画面效果上，尽管有着半透明和光源处理的掩饰，像素的低劣仍然非常明显——尤其是被放在29英寸的显示器上。操作性方面则非常接近于"TOBAL"，看来史克威尔也想保留住自己的特点，以免在竞争中被同化。然而在人物性格和动作设计方面却流于俗套——除了克劳德还算有点新意以外。

从道德指数的角度来讲，此作没有太多阴损缺德的招数，总算还在动作游戏可以接受的范围以内，到底还过得去。

——SONIC

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.86
道德指数：5.5、以杀止杀	

J联盟 实况·胜利十一人3

(J.LEAGUE 实况·WINNING ELEVEN 3)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



一直以为，次世代的足球游戏中的典范之作是世嘉的"V GOAL"系列，KONAMI的"J联盟实况"系列只是一个不错的点缀。但是这个"3"的出现打破了这一规律。

自从制作了N64版的足球游戏之后，KONAMI似乎一下子找到了足球游戏的感觉。在这个游戏中，队员的操作感、球感以及奔跑的感觉无不维妙维肖，各种战术的运用更是的得到了最真实的体现。在气氛的烘托下，玩家仿佛真的置身于激烈赛场，重温那激动人心的一幕。

游戏对球场的尺寸把握上非常得当，许多足球游戏（包括"V GOAL"系列）总给人以球场过小，过中场太容易的感觉，然而这个"WE"就显得比较实际一些，中场的争夺也被恰如其分地模拟出来了。它虽然不是最完美的(说老实话，这个连CG DEMO都没有的游戏是非常不完美的)，但却可以被称为是目前最出色的足球游戏。

竞技体育项目虽然也有暴力和流氓出现，但是那只是极少数的负面影响，游戏根本就没有刻意去追求或表示。这种展示人类体能和智力的游戏，鼓励人们奋进与竞争，是值得推广和宣传的。相信读者对它的道德指数自有公断。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8.5
操作性：7.5	总评价：7.79
道德指数：8、理智＋激情	

眼尖的读者很容易就能看出GAME BAR发生了哪些变化。是的，"道德指数"——一个中国游戏论坛独有的评判标准诞生了！按照上海玩友王海川的建议，从本期开始，游戏的好坏不再仅仅以外在的表现为标准——相反的，10分制道德指数的高低，能让玩友看到评论者对具体游戏的道德观的评判。

所谓的道德指数，是游戏制作者道德观、世界观的反映。我们常常说的"不符合国情"，也多指道德标准的不相符。GAME BAR中对道德指数的确定，应以人类基本的文明观、道德观为基准、以中国文化的审美标准为尺度作评判，绝对不会附加私人感情。

道德指数并不仅仅是暴力程度的反映。实际操作中，只有那种积极鼓励人们上进、以伟大情感和高尚道德来感染玩家的游戏，才应得到较高的道德指数。那些远离生活，一味陶醉在世外桃源中的游戏，最多只是勉强及格的水平。

虽然道德指数与游戏好玩不好玩关系不大，但每一种艺术形式都会有人用道德去评判，新兴艺术形式——电子游戏也不例外。我们希望，道德指数的诞生，能够真正提高中国游戏玩家的鉴赏水平，能够真正触动中国游戏业的发展。为了做到这一点，我们将鞠躬尽瘁，死而后已。

GAME SOFTWARE



电子游戏软件

98·6期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

科普园地

格斗天书

秘技天地

游戏点评

目　录

三栖人

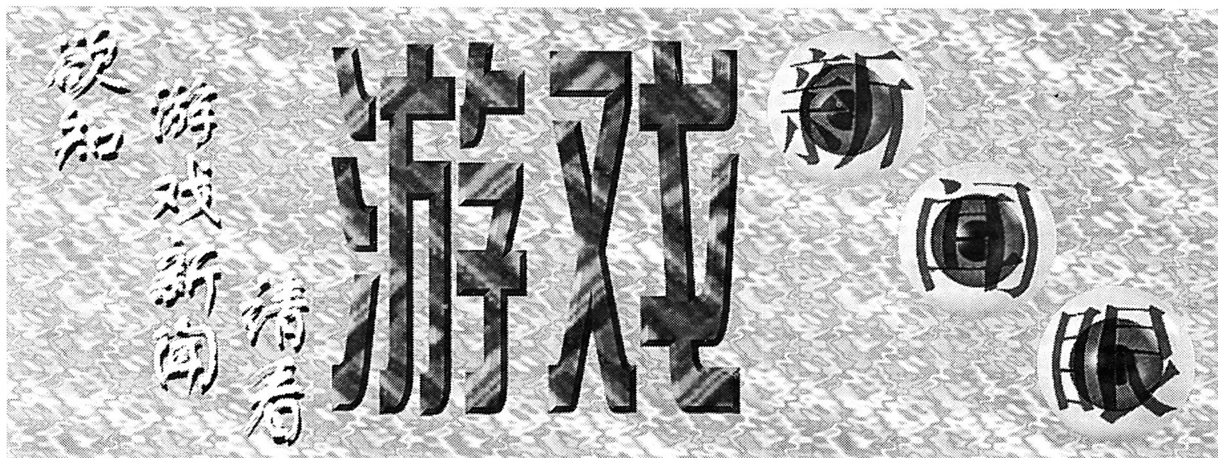
闯关族的家

彩版目录









特报 SCOOP 世嘉“妖刀”掀起头盖

本刊日本专讯（记者:KEN） 据来自世嘉、微软及日本电气方面的消息证实，世嘉新一代主机KATANA将预定于5月21日正式推出同玩家见面。这个神秘莫测的角色在遮遮掩掩了大半年之后，终于掀起了它的头盖。

尽管在早先时候，世嘉曾经表示会在较晚的时间里推出KATANA，但事实最终还是表明这种说法只是又一个幌子。据称邀请函目前已在分发中，日本绝大多数相关的企业和部分欧美企业已接到了邀请。

“D之食桌”之父饭野贤治曾经在今年2月的东京游戏展上表示，“D2”将会在世嘉的新主机上登场。他称WARP会在5月23发表正式的消息，而这个时候“肯定在世嘉宣布新机型之后”。

目前在业界对KATANA的传言很多，甚至有消息认为“樱大战3”也将在该主机上登场。对此日本世嘉的发言人森东则表示，目前并没有太多的消息可以透露，唯一可以肯定的便是“KATANA将一定会在年内发售”。在被问及具体时间时，森东称“一切如往常一样按计划进行。”

本刊早些时候曾经发表过世嘉将以秘密的方式在此次美国E3展上推出KATANA主机。这从另一个方面表明，日本方面提早到5月21日进行实在原是计划中事。

由于该主机的正式发表将影响到新世纪主机及电玩业的走向，故已成为目前玩家最为关心的一件事。本刊记者将紧密跟踪有关人员及公司，随时向杂志发布最新消息。本刊预定在下期有独家爆炸新闻推出，有兴趣的读者请不要错过。

杂谈 TALKING STOLAR施展游说才华 世嘉展现“妖刀”未来

本刊美国专讯 （记者：KEN） 已经成为美国世嘉老板的BERNIE STOLAR将KATANA的未来牢牢地抓在了自己的手中，并正在为“妖刀”计划着一个辉煌的未来。

4月底至5月初，STOLAR前往美国东岸，为KATANA的未来而进行游说。他所访问的都是一些大型软件公司如GT INTERACTIVE、ACCLAIM等。而所有见到了“妖刀”的企业们，无一不被其出众的能力所震惊，并纷纷表达了愿意加盟的意向。

根据幕后透露的消息，世嘉雇佣STOLAR，实质上并非为土星的劣势所安排，而是为早就在策划的KATANA新市场做准备。而这次游说活动只是他制订的KATANA计划开始的第一步。

从各软件商处得到的反馈情况称，世嘉现在看上去已步入了正规，土星时代的许多弊病正在得到改进，KATANA的推广正朝着良好的状态发展着。

事件 EVENT “妖刀”即将出鞘 世嘉建立开发热线

本刊美国专讯（记者:KEN） KATANA发售在即，世嘉目前已建立了有关的热线和开发协助队伍，以帮助软件开发商更有效地为“妖刀”开发软件。

目前已建立的电话线号码为(美国)650-802-3202，所有对KATANA有兴趣的公司，若想得到有关的信息或者开发的援助，都可以拨打这个电话进行咨询。此外，世嘉的技术支援队也已经开始活动，他们将帮助在世界各地的KATANA开发商们更快、更好地熟悉“妖刀”的开发环境，并向有兴趣的厂商展示DEMO和软硬件的主要性能指标。

世嘉的一位发言人称：“美国世嘉计划将在未来的一年半中，大力协助那些软件开发商们，使他们能够获得更多的资料，从而制作出更优秀的游戏软件。”

SEGA在此前曾经表示，将大力协助那些有兴趣加盟KATANA的中小软件公司。但是到目前为之，还没有一家中国公司表示有兴趣参入。

事件 EVENT

美版世嘉软件"改行" 进入食品超市销售

本刊美国专讯（记者：KEN） 在日本劳森便利店推出游戏软件销售得到良好的回报之后，美国的软件销售大公司 EXPERT SOFTWARE 也打算步其后尘，在食品超市中销售游戏软件——第一步将是各种世嘉的 PC 软件。这是从 98 年全美食品市场协会展上得来的消息。

"越来越多的消费者——包括中低收入的家庭，目前都购买了电脑或者游戏机"EXPERT 的发言人如是说："这个全新的电脑和游戏机的用户层更为精打细算，他们逛食品商场的频率显然比去电脑或游戏机专门店的要高得多。把软件拿到超市中去卖正是出于这个目的。"

EXPERT 的销售副总监 TIM LEARY 表示，把软件拿到食品超市中出售对美国的商业来说是一个创举，但是他相信没有其他的食品会取得软件那么好的销售业绩，而且以百万级数成长的用户为基础，其销售前景必然乐观。

中国各大城市中目前也有不少大型的超市连锁企业，有些甚至是全国范围的。这些超市绝大多数都开在居民住宅区附近，如果能够销售电脑或游戏软件，对玩家来说便是真正的便利店。

杂谈 TALKING

二手商品售卖再出风波 部分厂家禁止玩家转售

本刊日本综合消息 困扰日本业界多年的二手货问题最近又被抬到议事日程上来。在游戏生产商和游戏销售商两大协会争执不下的情况下，一个新的游戏销售商协会"电视游戏专门店协会"（ACES）于日前成立，并发表了自己对二手货问题的看法。

新协会被看作是厂商与销售商之间的接着剂。该协会表示一方面理解专卖店的困难，另一方面也表示要解决软件商的利润问题。据称，由于各类游戏积压严重，加上硬件除 PS 外销售不畅，日本各专卖店销售新作目前几乎没有利润可言，如果不销售二手软件根本无法赚钱。然而二手货的大量普及，反过来又影响了新作的销售情况。为了保护自己的利益，不少厂商（尤其是中小软件商）在软件上制有特定标记，禁止该软件进入二手货市场销售，然而也收效甚微。

业界希望 ACES 的诞生，能够协调好制造和销售双方的矛盾，使日本的游戏市场早日回归正常的轨道。

软件 SOFTWARE

『DQ7』宣布推迟发售 勇者面对恶龙有些迟疑

本刊日本专讯（记者：KEN）

ENIX 的堀井雄二在今天早些时候宣布"DQ7"将要推迟发售——事实上，这也是 ENIX 对玩家不得不作的一个回应。

ENIX 虽然在一年多之前便已经宣布要向 PS 移植"勇者斗恶龙"的最新系列，但玩家始终得不到其中的任何消息。在今年连续多届游戏展上，PS 的玩家甚至连一点点 DEMO 都没有看到，其不满之情绪可以想象。业界开始流传对 ENIX 不良的流言，堀井雄二选择这个时候透露一点 DQ7 的消息也是不得已而为之。

据称"DQ7"的发售日将延迟到 1999 年中，而此前 ENIX 所预定的目标是 98 年底之前。堀井表示游戏延期的原因主要是"增加更多的内容"和"开发工作上的延迟"。但是这种解释显然是很难让玩家所满意的。



▲推迟发售的"DQ7"会不会更充分的调动起玩家的胃口呢？

软件 SOFTWARE

"最终幻想"今年最终出台 "FF8"可能于今冬发售！

本刊日本专讯（记者：KEN） 据来自此间的消息称，与"DQ7"发布延期消息相对应的是，史克威尔透露出"FF8"将会提前发售的消息。

据消息灵通认识透露，史克威尔已经有计划安排"FF8"最快在今年圣诞前推出，虽然并不排除延期的可能性，但"FF8"早于"DQ7"出版已是无可改变的事实。

史氏的"FF7"曾经立下赫赫战功，单单该游戏在日本的销量便超过 360 万份，并且于近日获得了日本电脑娱乐协会的软件奖（CESA 大奖）。目前对"FF8"玩家仍然知之甚少，但是毫无疑问，故事、画面将是该作品最有魅力的部分。

早在一年以前史氏就曾经表示，"FF8"将会由日本公司制作，而"FF9"的制作大本营则开在美国。同时开发的原因是为了不让玩家等待过久的时间。目前史克威尔仍然不愿多提"FF8"的有关情节，据称实际的开发度现在仅为 8%。

业界有关"FF8"的传言很多，集中起来主要有以下几点：5 光碟；玩家的队伍将扩充到 30 人；四人可同时作战；前作的人物仅保留陆行鸟 CHOCOBO 和 CID；以 100 小时结束游戏为目标等。

据记者分析，史氏此次有意提前推出其招牌作品"FF8"的主要原因是为了对抗今年的另外两部超级大作："生物危机 2"和"樱大战 2"，而竞争的目标就是年度的软件大奖。但匆匆推出而没有充裕时间做宣传的"FF8"（"FF7"从公布至发售约一年半的时间），能否得到足够的支持，不仅仅是制作实力的问题。

软件 SOFTWARE

世嘉难道有意"跳槽" 自制第一个原创 PC 游戏

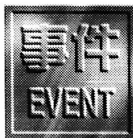
本刊欧洲专讯（记者：KEN） 世嘉于上周宣布，该企业将推出历史上第一个原创个人电脑游戏——即时战略模拟游戏『国家冲突』(CONFLICT OF NATIONS)。

与普通的即时战略游戏所不同的是，在『国家冲突』中，除了常见的海陆空大战之外，还增加了如暗杀、民心和失业等政治要素。SEGA 希望能够籍此来改进即时战略游戏在策略方面的不足。

『SEI 是在分析了即时战略游戏的现状之后作出这样计划的，』SEI 总制作人 MATT WOLF 如是说，『「国家冲突」将是一个与众不同的即时战略游戏，它将把电脑游戏提到一个更高的档次。』

该游戏的制作地在英国，推出日暂定为今年圣诞前后。





骆驼虽比马大，但也不愿瘦死 任天堂被迫降低软件销售价格

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂于近日宣布由于N64销售上升等多种原因，N64专用卡带的成本将有所降低，任氏已开始考虑降低其销售价格，使之在竞争市场上处于一个更为有利的地位。

事实上任天堂的降价计划是由一份市场调查报告所引起的。在这篇报告中称，自98年开始，PS软件和N64软件在美国市场上的销售比例为3:1，任天堂所处的下风显而易见。因此，任氏觉得有必要采取一定的行动，来挽回其在软件销售上的颓势。

据称任天堂将立即执行其降价计划，使N64卡带能够在价格上与PS的软件相抗衡。而双方第一个交火的战场即是将在月底开幕的美国E3展。

目前，由第三方软件制作商设计的16MB(128Mb)N64软件的生产成本为每张19·95美元（和人民币160元），加上制作卡带所必须的硬件成本，一张16MB的N64卡带的最高成本可达到约24·95美元（合人民币200元）——取决于卡带是否使用EPROM。任天堂计划将那些容量较小的软件先降价至30-35美元，观察一段时间后再降低高容量卡带的价格。据称，N64版“塞尔达传说”卡带的售价将会在60-65美元左右，作为任天堂史上第一个32MB(256Mb)游戏来说，这个价格无疑也是历史上最低的(同NEO·GEO相比便可见一斑)。

但是无论如何，卡带同大容量、低成本的CD-ROM之间完全没有可比性。任天堂的降价究竟能够有多大影响目前还难以预料。在降低售价的同时，任天堂还计划大力发展卡带的租借业务——这也正是N64主机在北美卖得风风火火的主要原因之一。



任天堂改变老脑筋 放松卡带制作政策

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂坚硬的政策终于有了一丝宽松，部分得到允许的软件生产商将终于可以自行生产GAME BOY卡带了，N64的卡带制作权仍然在计划中。

直到现在，所有的GB软件商们还必须依靠任天堂来制作卡带、作为唯一的生产商，任天堂则表现出生产周期缓慢、成本昂贵、审察过严等种种弊端。由于所需要制作的软件太多，任天堂很难就具体的一个游戏生产拿出时间表，有时一个大作延期数月也不是什么新鲜事。鉴于以上矛盾已越来越突出，美国任天堂已决定做出某种方面的让步，使得第三方软件商也可以自行制作生产游戏卡带。

这样对于GB来说，高昂的成本价格就很有可能成为过去的“旧闻”。拥有卡带制作权的软件生产商们将会开始寻找亚洲、欧洲等劳动力价格低廉的地区大批量生产卡带。这样，卡带的售价便可以有进一步的降低，从而使销售商得到惠利，同时刺激了产品在市场上的竞争力。

目前任天堂正在与多家软件商洽谈有关事宜，估计新政策不久即将出台。



软件制作队伍过于庞大 PS软件积压日趋严重

本刊美国专讯（记者：KEN） 同绝大多数玩家的想象相反，目前正在美国如日中天、软件繁多的PS依然为软件积压的问题所困扰，一些中小软件商已为此伤透了脑筋。

索尼曾一度以多数软件公司的加盟而感到自豪，但是这种自豪感现在已经荡然无存了。过于激烈的竞争，使得市场必然为大户所瓜分，能够分给小公司的蛋糕已经越来越小了。

虽然已出版了近700份软件，且全美的主机销量超过1500万台，但PS真正能够超越100万的优秀软件系列却只有不到10个。即使是KONAMI这样的大公司，卖得最好的“恶魔城DRACULA X~月下的夜想曲”在美国也仅售出了不到20万份，其他中小公司的挣扎可见一斑。

现在许多加入PS的软件商们正为软件问题所困扰着。这些软件的销售业绩甚至不能回本。与此相反，SS却呈现软件销售的上升趋势，土星整个的软件销售情况非常平均，各公司都能基本保持在一个相对平稳的销售数量上。由于新主机发售在即，世嘉已不再考虑新公司加盟土星的事宜，这同时也使得整个土星软件设计队伍的水平得到了保证。

PS的软件问题由来已久。而且以索尼目前的能力，并没有灵丹妙药来解决这一问题。中小公司加盟PS却得不到利益，这将使得软件制作进一步萎缩。从长远的角度来看，PS在美国要做的工作仍然不轻松。



史氏发布最新消息称 “FF8”确定在年底发售

本刊日本特讯（记者：KEN） 业界关于史克威尔的“FF8”将要提前发售的消息在广泛地流传着（参见记者上文的详细报道），为了能够尽快解开读者心中的疑团，本刊推迟了最终截稿的时间，使得杂志可以报道史克威尔在5月15日记者招待会上透露的有关“FF8”的最新情报。

在当日的记者招待会上，史克威尔展示了一盘包括多方面详细内容的演示像带。在一系列的CG表现之后，记者看到了确凿无疑的“FINAL FANTASY VIII”标题，其后所展示是经过剪辑的有关“FF8”的CG、静止画面以及游戏内的部分场景。从史克威尔提供的这盘像带来看，游戏的魅力实在是无法抵挡的。

从像带中证实的详细情况有：人物的贴面已经完成，但是战争场景和地图还有待进一步完善；地图上人物的移动方式与RPG一贯的形式相同，即一个主角身后拖着所有的队员；人物设计方面更倾向于西化——据史克威尔称，这方面的工作是由史氏在夏威夷的分部完成的。

7月16日，史克威尔将会在日本推出一份可以进行游戏的“FF8”演示光碟，同时史克威尔也证实了该游戏将于今冬发售的消息，但是欧美地区的移植版将推迟一段时候才进行。

事件 EVENT

软件王者+出版发行至尊 史克威尔与EA首度合作

本刊日本专讯(记者:KEN) 史克威尔同EA这对八杆子也难打到一块的公司开始了令人吃惊的合作,新游戏软件将以EA的名义发售日版,而以史克威尔的名义发售美版。

在5月2日的会议上,史克威尔与EA就建立联合公司的事宜达成协议,新公司的名称把史克威尔和电子艺术合并在一个公司名称之内(具体变化因国家不同而异,详情见下文)——必须请读者注意的是,这只是一个新的子公司,史克威尔和EA两家企业并未合并(与世嘉万岱情况不同)。据分析,合作的建立将有助这两家公司对全球业务的操作。

在日本该公司的名称将为"电子艺术史克威尔"(EA SQUARE),主要目的是向日本玩家移植并介绍EA的游戏软件,同时为日本市场开发自己的软件。其中包括EA久负盛名的"FIFA足球"系列、"NBA实况"系列、"DIABLO"以及"ULTIMA"系列等。日本人山田将成为日本联合公司的总裁。

在美国,该子公司的名称则变为"史克威尔电子艺术"(SQUARE EA),主要任务则是向北美的玩家介绍史氏的游戏。第一个将由该公司移植的游戏是"寄生前夜",接着还会有"异度装甲"、"武士之刃2"等一系列游戏登场。美国史克威尔的市场总监山崎将成为该公司的总裁。

新公司的资本金有70%来自史克威尔,剩余的30%则由EA提供。双方对合作都表示了相当高的诚意,并相信会给各自带来更好的收益。

事件 EVENT

雅马哈获得PC版"FF7"音乐制作版权

本刊日本专讯(记者:KEN) YAMAHA最近已得到史克威尔的许可,在PC版的FF7上使用自己的合成器技术制作音乐。

雅马哈的软件音响合成器S-YXG70可以使任何一个个人电脑的玩家在家里享受到高质量的音乐效果——而且是在没有声卡的情况下。

"玩家可以感受到作曲家的所有感情以及智慧的体现,无论玩家采用何种音源都是一样的。"雅马哈的总裁称,"我们为史克威尔选择了雅马哈的软件音响合成器而感到高兴。这将给PC最新版本的FF系列带来高质量的背景音乐和逼真的音效。"

史克威尔的总裁亦对雅马哈的合作表示满意,他同时保证PC游戏的玩家可以看到一个同样出色的"FF7"。

娱乐 AMUSEMENT

游戏演出同日推出 "樱大战"歌剧开演

本刊日本综合消息 颇受业界推崇和玩家好评的"樱大战",于4月4日在日本艺术剧场开始上演真人的歌剧版。

参与演出的有不少是原作中的配音演员,如横山智佐(真宫寺·樱)、高乃丽(玛利亚)、千叶纱子(野野村春香)和野村佑香(野野村づばみ)等。歌剧的名称为"樱大战·如花少女",基本内容与游戏中相同。

除了演员们出色的演技之外,歌剧中另一个引人注目的内容便是战斗场面的表现。"樱大战"之父广井王子对歌剧的正式上演给了很高的评价,认为这是对"樱大战"文化的一个很好的补充。

在东京的演出一连8场,直到4月11日方才结束,受到了观众的热烈欢迎。在大阪观众的盛邀下,5月1日至5日,"帝国华击团"又移师大阪进行演出。

硬件 HARDWARE

为了更快、更稳、更好 PS2将采用一体化构架

本刊美国专讯(记者:KEN) 此间业界广泛流传的任天堂新主机NINTENDO 2000尚未得到进一步证实,而有关PS2的消息已不胫而走。据悉,PS2将同N2000一样,也采用一体化设计的构架。据悉,CPU、缓冲区和3D处理器将被合并设计在一块芯片上,这样将提高主机运作的稳定性,并且加快运算的速度。

索尼目前已经默认了一体化的设计模式,但没有对其他详情做出进一步的表述。另外传来的消息称,索尼已经完成了对底板的设计,目前随时可以开始进行实际开发工作。但是,鉴于目前PS表现良好,索尼并不急于拿出PS2作为自己的杀手锏。有关人士称,"除非索尼遇到了前所未有的挑战,不然绝不轻易动用PS2"。

杂谈 TALKING

虽然重拳频频出击 N64在三国大战中仍处于下风

本刊日本专讯(记者:KEN) 目前在此处的调查报告表明,任天堂的N64在次世代三国大战中仍然处于末尾,翻身看来还有一段长路要走。

从去年到今年3月份的一年间,N64在日本仅仅销售了123万台,甚至比土星还少30万台。比之PS近700万的销量更是差之千里。软件方面也不容乐观,在入围97年前100位的优秀游戏中,N64的游戏仅有6个,而SS和PS的比例分别为21%和65%。这方面N64唯一超越的对手是GAME BOY和SFC,但是GB和超任已是廉颇老矣,而且它俩也都是任天堂的子弟兵。

多年处于尴尬局面的N64也许只有等到"64DD"推出才会更有利吧。



新闻分析

从 EEE 到 CGI

——由“赤壁”的成功所想到的



特约记者：KEN

当读者看到这一期的杂志时，万众瞩目的美国“电子娱乐展”(ELECTRONIC ENTERTAIMENT EXPO)已经结束。然而，因为截稿的时差以及文稿付排所必须的时间，绝大多数中国的玩家，将不得不再晚一个月才能有机会一窥全貌。对杂志来说，也只能对大家道一声抱歉了。

当我们把目光集中在洛杉矶，或者是东京或者千叶县的时候，当三个硕大的“E”字在玩家头顶盘旋的时候，是否会有人稍稍地想过另外的一个几乎是全新的名词——“CGI”——中国游戏产业。

发展飞速，进步奇快，中国的游戏产业早已“昔非今比”。“赤壁”在中国电玩界的成功，足以让国人骄傲而自豪地抬起头来，有成功也有失败，但是国产游戏在这短短三年来所做出的贡献，大家绝对有目共睹，其痴心足可问天。

不过，作为一个真正的产业来说，我们虽然已经迈出了第一步，却仍然有着不小的差距。

CGI 究竟怎样才能踏上一个顺利发展的轨道呢？产业操作的市场化，也许是唯一的答案。

市场化是一个很大的概念，我们不妨先从市场推广的角度来看看这个问题。

中国有不少游戏软件都可以成为这样的一个例子：从销量上和制作态度上来说，它可以傲视群雄；但是从盈利上和影响力上来讲，它仍难以与国外厂商的产品较量。其部分原因就在于市场推广的力度不够。

软件推广的市场化操作，不仅仅是生产软件、销售软件，它还必须包括市场分析、宣传、公关、推广等一系列促销手段，以及许多外加的相关产品。同样是制作一个游戏，有经验的国外厂商自制作游戏开始便制订了为期半年到一年的宣传时间表，其中包括何时宣传、在哪里宣传、怎样宣传等等所有的信息，推广部门按部就班，可随时调整玩家的情绪，也便于及时地反馈玩家的意见。如果要对这个问题做详细分析当然三天三夜也说不完，但是有一点是简单而明白的：在吊足了玩家胃口之后拿出来的东西，就比较容易得到好的销售成果。在这方面，中国的电玩企业仍然做得不够。

市场化的第二个转变，就是变革制作成员的构成。

现阶段中国电玩软件的生产商，大多是由以前生产应用软件的公司“半路出家”转行而成的。程序编制方面的天赋固然可谓基础雄厚，然而在编剧、美工、音乐、配音这四个方面，有时简直就如同盲点。正如有了好汉却没有快刀，若是这样输了确实非常可惜。

电玩产业化，就必须培养出具有这样的一批专职人员，他们的能力应当不在目前电影业同行的水平之下，这样才能保证产品的质量，保证生产出思想性、艺术性都达到较高水准的游戏，才能真正提高中国电玩产业的竞争能力，真正避免国外软件一统中国玩家天下的局面发生。此外，专职游戏程序设计员，显然也适应市场的需要，对这方面人员的“养成”也应当得到高度的重视。

制作成员构成的规范化，将直接导致市场化的第三个转变——游戏软件品种的变革。

闭上眼睛想一下，你能够想到的目前国内游戏的品种到底有几个？其实不用闭眼，答案也就在眼前。事实上，并非游戏生产商不愿意制作现实体裁或者主旋律体裁的游戏，关键还是缺少该方面的策划者。随着一批专业游戏故事编写人员的出现，游戏的种类定将得到进一步的开阔，玩家眼里的国产游戏也就不会整天围绕着 SLG 打转了。

中国游戏产业的发展正如火如荼。上述的三个转变，有的已经开始进行，有的也正在着手计划。前导制作“红楼梦”让玩家参与编剧，就是综合了市场推广和变革制作人员结构两种方式的产物。今后，这样的情况也会越来越多，越来越普遍。一炮而红，一蹴而卖到 100 万份的优秀电玩软件，也许在近几年中便会诞生。

CGI 展取代 EEE，这现在或许还是一个美好的梦。但是作为中国电玩产业永远的支持和推广者，我们衷心地期望着、热切地盼望着，这个梦早一点能够变为现实。

这其中，当然更离不开各位的支持。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展

事件 EVENT 游戏业界"奥斯卡奖"出笼

随着游戏业在近几年的发展，无论是产业的规模和游戏作品的艺术质量都有了一定的提高。游戏业正酝酿着效仿电影届一年一度的"奥斯卡奖"，准备为游戏业设立自己的专门奖项，用以表彰在这一领域作出贡献的游戏工作者。负责筹备评选及颁奖工作的是"交互艺术与科学学会"（ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES）。这是一个非赢利的独立组织，其指导委员会成员主要是各大公司的头头，如任天堂，世嘉，Electronic Arts 等。一般学会成员分两种：有投票权的和没投票权的。想成为有投票权的学会成员，必须经过严格的申请，证明自己在游戏领域拥有相当的工作经验和成果。第一次颁奖将于今年五月二十八日在E3展上举行。有兴趣的读者可访问下面网址：www.interactive.org 获得更详细的资料。



▲日本每年都有"CESA 大奖"，在加上美国甚至欧洲方面的同类奖项，就会使游戏业更加成熟和专业。

杂谈 TALKING 世嘉欲统一街机规格 "老友"NAMCO 持反对意见

世嘉将于今年内向美国市场推出基于 PC 技术的统一规格的街机。新街机使用微软的操作系统，目前还不知是 Windows NT 还是 Windows CE。但据传世嘉的下一代家用主机将使用 Windows CE 操作系统，Windows CE 是专门为嵌入式系统(Embedded System)设计的操作系统。新街机的游戏软件将以 CD－ROM 形式提供。不仅世嘉的所有游戏将使用这种统一规格的街机平台，更令人大摔眼镜的是：据报道已有40多家日本公司同意将为这种街机设计游戏，也就是说世嘉也在日本建立了类似 INTEL 的开放街机结构论坛(OAAF)之类的组织来推广这一街机标准，而且已获得了日本业界的初步支持。但这么一来，情况越来越复杂了。

本来统一街机标准的发起者们的初衷是建立一个放之四海而皆准的中立的街机标准。现在在美国已有微软的公用 PC 和 INTEL 的 OAA 两个标准(有不同侧重和一些区别)，如今又半路上杀出个"日本程咬金"。当然不管怎么说街机上采用 PC 技术已是一个大趋势。

另外值得一提的是世嘉的老对头 NAMCO 对世嘉的新街机持消极态度。NAMCO 的美国分公司的总裁已明确表示不会支持世嘉所提出的街机标准。

杂谈 TALKING 利刃未出手，气势已逼人 世嘉新主机的前奏曲

随着世嘉新主机接近问世，美国世嘉的头头们也一扫近两年在次世代机竞争中落败的的晦气，面对媒体大放厥词，谈到 SONY 时口气也强硬起来。各种游戏杂志也有独立撰稿人们的长篇大论，孜孜不倦地教育世嘉该如何如何，不该如何如何，如何能反败为胜，纸上谈兵，一套一套的。不过就笔者看来，16位到32位到64位到128位，这么发展下去，统一的硬件标准也没有，公司之间重复开发性能相近的主机，互不兼容，大量重复开发导致资金人力的严重浪费。市场竞争的白热化导致主机的生命周期越来越短，游戏公司都象上了发条，被市场推着向前狂奔，而不考虑这么做的长期后果。笔者认为游戏业应该从这个怪圈中挣脱出来，统一硬件标准，将主要力量放到软件开发上，因为只有高水平的软件才是游戏业发展的真正动力。不过起码在近期还看不出统一硬件标准的可能性，这种"乱战"的局面恐怕还要维持下去（总算由"战国"时代进化到"三国"时代了）。

而关于世嘉128位机将于今年推出的传言，笔者相信有60%的可能性。世嘉也一贯早于其它公司推出自己的新主机，每每都在无奈的情况下将自己的实力摆在对手面前，这也许是前三次落败的原因(起因?)。

特报 SCOOP

97 年度 CESA 大奖揭晓 “FF7”不负众望摘桂冠

本刊讯 上期读者们可能已经在一句话新闻中得知了“FF7”夺得了日本 97 年度 CESA(电脑娱乐软件)大奖的桂冠。受版面所限,大奖的其它各奖项得主在本期详细为大家作个介绍。

总共有 127332 名电玩迷参与投票,外加作为 CESA 会员的软件商评选,总共从推荐参选的 54 部于 97 年 1 月至 12 月发售的作品中,选出 14 个奖项的得主。14 个奖项包括大奖一名、优秀奖五名、部门奖五名、审查员特别奖三名。

SQUARE 于 97 年 1 月 31 日推出的 RPG“最终幻想 7”受到广大玩家及各厂商专业人员的一致肯定,轻松摘取桂冠,获得本届大奖及剧本和音乐两项部门奖。该游戏在全世界的销量超过了 600 万份,显示出制作者的才华和 SQUARE 的整体实力。

本届 CESA 大奖的 14 个奖项中,有 11 个奖项被 PS 软件夺得,几乎变成了“PS 大奖”,也从侧面说明 PS 主机及各加盟软件商在 97 年的成功。

我们将各奖项的得奖情况列在表格中,供大家参考。

奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
优秀奖		I.Q~益智方块	SCEI	PS	97.1.31
		GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
		格兰蒂亚	GAME ARTS	SS	97.12.18
		电气机车前进!	TAITO	PS	97.12.18
		耀西物语	NINTENDO	N64	97.12.21
部门奖	编程奖	GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
	剧本奖	最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
	画面奖	GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
	音乐奖	最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
	角色奖	风之克罗诺亚	NAMCO	PS	97.12.11
审查员特别奖		ULTIMA ONLINE	EA	WIN	97.10.17
		德贝赛马	ASCII	PS	97.7.17
		怪物农场	TECMO	PS	97.7.24

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
阵型足球'98~加油,在法国的日本队	フオーメーションサッカー'98~がんばれニッポン in France	HUMAN	SPG		6月4日
暴烈足球 98	タイナマイトサッカー—98	I'MAX	SPG		6月4日
世界足球实况·胜利十一人 3~法国世界杯'98	ワールドサッカー实况·ウイニングイレブン 3~WORLD CUP FRANCE'98	KONAMI	SPG		6月4日
NAMCO 精品集 1	ナムコアンソロジー 1	NAMCO	ETC		6月4日
黑暗救世主	ダークメサイア	ATLUS	AVG		6月11日
EBEROUGE 特别版	エーベルージュ スペシャル	TAKARA	SLG	恋爱育成	6月11日
投手之王	キング オブ パーラー	TIL 研究所	SLG		6月11日
袖珍战士	ポケット ファイター	CAPCOM	FTG		6月11日
空中的心跳	どきどき ON AIR	BOOTM UP	不明		6月11日
啊,白鸽佳林(暂定名)	あつナンジャリン	ツーワン	不明		6月11日
实况美国棒球	实况アメリカンベースボール	KONAMI	SPG		6月14日
明星☆学者	すたあ☆もんじゃ	GMF	SLG	育成	6月18日
超级防范 2	はいぱあセキュリティーズ 2	PACK IN SOFT	SLG	育成	6月18日
'98 甲子园	'99 甲子园	魔法	SLG+SPG		6月18日
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	ASMIK	SLG	学园传奇、冒险、2CD	6月18日
TOCA 观览车锦标赛	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	RAC	3D 动作赛车	6月18日
异色回忆	アナザー メモリーズ	EASILY STAFF	AVG		6月18日
主题医院	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	SLG		6月18日
XI[sai]	XI[sai]	SCEI	ACT+PUZ		6月18日
JGTC~全日本 GT 赛车锦标赛	JGTC~オールジャパン グランド ツーリング カー チャンピオンシップ	DIGITAL FRONTIA	RAC		6月18日
银河公主传说 由奈~最终版	银河お娘样传说 ユナ~FINAL EDTION~	HUDSON	不明		6月25日
RB 饿狼传说 特别版·支配意识	REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL·DOMINATED MIND	SNK	FTG	2CD 限定版同日发售	6月25日
皇族杀手	SLAYERS ROYAL(スレイヤーズろいやる)	角川书店	RPG		6月25日
哈喽,凯蒂的方块精灵	ハローキティーの Cube de Cute	CULTURE PUBLISHERS	PUZ		6月25日
职业摔角战国传 2~格斗绘卷	プロレス战国传 3~格斗绘卷~	KSS	SLG	职业摔角团体育成	6月25日
双重计划	ダブルキャスト	SCEI	AVG		6月25日
怪兽之王 少儿版	マスモン KIDS(MASTER OF MONSTER KIDS)	东芝 EMI	SLG		6月25日
黑客的冒险~海拉格立斯的大冒险	ハークス アドベンチャー~ヘラクレスの大冒险	BPS	A·RPG		6月25日
幻影之塔	SHADOW TOWER	FORM SOFTWARE	RPG		6月25日
电击建造·做个下落游戏!	电击コンストラクション·落ちゲーやろうぜ!	MEDIA WORKS	PUZ		6月25日
初恋联队 特别版(暂定名)	初恋ばれんたいん スペシャル	FAMILY SOFT	SLG	恋爱 SLG	6月25日
精灵召唤~黑暗公主~	精灵召唤~プリンセス オブ ダークネス	翔泳社	RPG		6月下旬
夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	AVG	音乐小说	6月下旬
怒首领蜂	怒首领蜂	ATLUS	STG		6月
惑星攻机队·小猫	惑星攻机队·りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	育成	6月
三国志 5·提升版	三国志 5·with パワーアップキット	KOEI	SLG		7月2日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
把蛋拿走·加油!鸭嘴	もってけたまご WITH がんばれ!かものはし	NAXAT	ACT		6月4日
日本代表队的领队在此!~世界第一个足球 RPG	日本代表チームの监督になろう!~世界初、サッカーRPG	ENIX	RPG+SLG		6月11日
法国世界杯'98~通向胜利之路	ワールドカップ'98 フランス~ROAD TO WIN	SEGA	SPG		6月11日
兰古瑞萨 5~传说的终结~	LANGRISSER 5~THE END OF LEGEND~	NCS	S·RPG		6月18日
美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメーカー·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	育成	6月18日
LINDA³·完全版	LINDA³·完全版	ASCII	RPG		6月18日
奥特曼图鉴 3	ウルトラマン图鉴 3	讲谈社	ETC		6月18日
世嘉土星的游戏 BASIC	GAME BASIC FOR SEGA SATURN	ASCII	ETC		6月25日
交叉的侦探故事~错综复杂的七个情报	クロス探侦物语~もつれた 7つのラビリンス	WORK JAM	AVG		6月25日
太阳罪恶	ソルヴァイス(SOLVICE)	ALTRON	不明		6月
幻想战斗&X 多层/街廊装备	IMAGE FIGHT&X MULTI PLY/ARCARD GEARS	XING	STG		6月
头文字 D~公路最速传说~	头文字 D~公路最速传说~	讲谈社	RAC		6月
异色回忆	アナザー メモリーズ	STAR LIGHT MARRY	AVG		7月2日

"中国游戏榜"大破天荒，第一次榜评！

"中国电玩榜"开办已经三期了，这次终于有地方能够写写榜评，对关心本榜的玩友有个交代。

自从3月2日收到第一封投票信，至5月中旬投票数量超过了10000封，计票超过了50000票。其中以"次世代榜"的计票最多；"街机榜"位居其次；而"次世代以前榜"虽然计票超过"街机榜"，但由于涉及机种较多，以单个机种来看的话，是比不上"街机榜"的。

从分类计票上可以看出，至少有一半儿玩友拥有或者能够玩到次世代主机。在次世代主机相继诞生四年多之后，已经在我国有一定的普及度。而对PS和SS的支持度也呈基本持平、PS稍稍占先的状态，国内次世代以SS为主流的时代已经过去，不会再出现MD与SFC在国内天壤之别的差距了。N64虽然也有不少支持者，但目前只能作为某些玩友炫耀的资本。以上都表明这几年我国的家用电玩市场日趋兴旺，能基本跟上时代潮流了。

相对的，次世代以前的家用机在我国的拥有量虽然远超次世代主机，但由于过时的16位、甚至8位主机的性能早已满足不了自己主人的欲望，导致机主热情下降或者根本尘封，盼望着得到新的主机或到别人家里、街机厅中去玩新的游戏。但有异军突起的GB阵营和稳如泰山的MD军团撑腰，也足以对抗次世代的进逼。

街机方面，虽有越来越多的高档游戏中心开设，但由于价格和年龄限制的关系，在近期内不会成为街机仔的主要出没地点。无数的中小街机厅，正以前所未有的速度和质量引进质优价廉的游戏，使对战游戏——特别是2D对战游戏——成为绝对的主流。而高档体感机虽好，但不是总可以玩得到的，影响不是很大。相对于日本的街机榜，我们的榜中2D游戏是绝对的霸者——尤以SNK为甚。

下面就本期各排行榜——作个总结：

"次世代榜"是目前最为活跃的，每期都有新作上榜。榜首"四大金刚"一直处于雷打不动的状态，本期位置稍有变化。新上榜的三部作品皆属意料之中，只可惜"樱2"发售较晚，未能冲入"累计榜"，假以时日应不成问题。另外，大家可以看到，我们的次世代上榜游戏，几乎与日本相同。说明我们的口味还是偏重日本一方。美国方面的次世代榜，由于游戏的发售时间不同，有些在我们这里的老游戏刚刚上榜，而且不乏日式RPG，看来"老美"也不是不能接收东方风味的。

"次世代以前榜"一直变化不大，只是名次略有变动，除非出现新的超级大作，否则将很难产生大变化。令人不解的是16位的MD和SFC居然败在8位黑白液晶的GB手中，而且似乎没有翻身的机会，可见昔日的霸王正江河日下。

"街机榜"被SNK"霸占"了七个，"少壮"的"'97格斗之王"更是傲视群雄，无人敢于叫阵。中国街机的真正霸主毫无疑问是SNK。"铁拳3"和"VR 3"凭借自己的超群效果和全新感受，为3D－FTG占据了一块阵地。而格斗大家CAPCOM的"街霸3"也一如以往的家族惯例——一代比一代稳步提高，有了下代不玩上代——接了前辈"ZERO 2"的位置。日本街机榜中，利用高新基板制作的3D游戏是绝对的主流，本月SEGA的超级大作"神剧七巧板"竟超过了无敌至尊"VR 3"，足见世嘉街机方面的造诣和不动的霸主地位。

排行榜外传

本月"中国电玩榜"的计票从4月15日到5月16日，总共收到有效选票3462张。玩友们所选出的游戏总共800种，其中包括：

ARC游戏125种，计4388票；
SS游戏145种，计2874票；
PS游戏120种，计3829票；
FC游戏125种，计1197票；
MD游戏118种，计2343票；
SFC游戏71种，计654票；
GB游戏89种，计1727票；
N64游戏7种，计31票；
总票数合计17043票。

本季度（第二季度）"中国电玩榜"的计票从3月2日到5月16日，总共收到有效选票10462张。玩友们所选出的游戏总共1579种，其中包括：

ARC游戏245种，计12378票；
SS游戏305种，计10294票；
PS游戏239种，计11186票；
FC游戏240种，计3699票；
MD游戏208种，计6156票；
SFC游戏175种，计2351票；
GB游戏144种，计4117票；
N64游戏23种，计196票；
总票数合计50377票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"光明力量3(SS)"我们则无法判断是"光明力量3"中的哪一款，应填写"光明力量3·王都的巨神(SS)"或"光明力量3·猎物是神子(SS)"。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

江苏宜兴　徐健	四川乐山　周磊鑫	江苏常熟　沈汐峰	上海　张孝成	天津　王佳
广西横县　黄毅	辽宁绥中　冯望	辽宁大石桥　张锋	安徽马鞍山　李德锋	广西来宾　覃琪
湖南洪江　向晓东	广西桂平　胡志和	重庆　王易	浙江湖州　赵瀛	河北保定　房伊男
北京　贾冲	山东乳山　高永莉	上海　任富金	湖北黄石　黄锦鹏	湖南岳阳　刘和畅
北京　吴涛	广西南宁　罗立	北京　王宇	江苏江阴　缪曙伟	黑龙江大庆　连迎
浙江乐清　吴正蒙	贵州贵阳　黄兴	福建福州　林涛	广西南宁　布正	湖北荆州　江涛
河南平顶山　郑伟	四川雅安　黎文皓	广西梧州　黄汉平	湖北武汉　汪沛	江苏无锡　李庆华
广东汕头　马友宾	河北承德　尹磊	海南儋州　何叶威	广东南海　马立辉	陕西西安　王志业
四川成都　吕铮	安徽阜阳　李晓明	广西合浦　范全华	安徽铜陵　朱永庆	湖北荆州　张雨
四川自贡　朱凡勃	广西南宁　黄国轩	江苏南京　刘磊	广西南宁　曹齐雨	湖北天门　张文隽

樱大战2·望君珍重

续作再现 亲切异常

《樱大战2》可谓是所有土星玩家梦寐以求的超大作。虽然初看起来2代较一代并没有多少本质的变化，但绝无那种苍白憔悴的感觉。在新作中，人物个性、动画场面、情节安排均得到了明显的提升，令整个构架趋于成熟。

SS	厂商:SEGA	类型:AVG + SLG
	发售日:97.4.4	媒体:CD×3



一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

第一话——萌芽的帝都

一日，大神接受米田的邀请前往隅田川的船上与其会面。在商谈中，米田说到大神需返回帝国华击团工作，并且寻问大神是否留恋花组中的朋友们……交谈后二人便一同回到帝国剧场。

帝国剧场，艾莉丝已在玄关等待大神，她告诉大神神崎堇、玛利亚、红兰和神奈四人因有要事而暂时不能回来。而后米田前来吩咐大神12时到他的房间。

★注1:下文的问题回答均是以追求樱为目的。

★注2:下文的问题格式为:地点——情况(问题)——回答——效果

强制时间

1. 隅田川——米田问大神怎样对花组的事——多多关照(よろしくお愿いします!)
2. 隅田川——米田问大神有没有心目中的人选——是，有(はい、います)——到选项3
3. 隅田川——米田问大神对谁有好感——樱(さくらくんです)——到选项4
4. 隅田川——向樱打招呼——很想见你(…会いたかったよ)——樱好感度上升
5. 帝国剧场前——对米田的说话感觉——我都对樱的事…(俺も、さくらくんのこと…)——樱好感度上升
6. 帝国剧场门内——艾莉丝问大神自己有没有改变——变成大人(大人になつたね)——艾莉丝好感度上升
7. 帝国剧场门内——米田吩咐大神12时前到支配人室——是，明白(はい、わかりました)——艾莉丝好感度上升

准备中的众人

此时大神直到12时前都是自由行动，而且在这段时间内，遇到樱的机会也相对比较多，因此必须趁机取得她的好感。但是其中有些时间是会遇上艾莉丝的，她们二人都忙于准备着什么，大神当然要帮忙啦!可是不要忘记12时与米田的约会。

自由时间

8. 事务局门前——高村桥问大神回来的目的——为和平而在这里工作(平和のために动けることかさ)——大神性格转硬
9. 中庭——见樱在这里散步——看她头发两次后与她说话——樱好感度上升
10. 中庭——樱说要想些开心的事出来——一定想到出来的(きっと、たくさん作れるさ)——樱好感度上升
11. 厨房前——撞倒樱——有什么可以帮你吗(何か、手传おうか?)——樱好感度上升
12. 2F客厅前——见到艾莉丝——看她头发两次后与她说话——艾莉丝好感度上升
13. 2F游戏室——见到樱和艾莉丝——不答——樱和艾莉丝好感度上升
14. 大神房前——看新的房间——进入(中に入る)
15. 大神房前——有把女声在房内传出——樱(さくらくんだろ?)——樱好感度上升
16. 各人房前的走廊——艾莉丝问大神没有其他人会否闷——有艾莉丝在就不会(アイリスがいれば、大丈夫)——艾莉丝好感度上升

新队员加入

前往支配人室，米田将以前的服装交给大神后再次遇上艾莉丝和樱……大神回房后换上便服，由樱二人带他到乐屋作欢迎会，原来花组多了名新的成员——织姬。她来自意大利有名的贵族，而且更是实验部队"星组"的成员。在开欢迎会之时，织姬不知为什么独个儿离去，就这样欢迎会告一段落。大神回房后，突然收到李红兰的通讯，原来她发明了通讯机还分别和其他人联系，大神因此得知各人的去向。就在此时樱来找大神，说希望能带织姬在这里参观，大神答应后便离开房间找她。

强制时间

17. 到支配人房——米田将便服给大神——二人一起送(二人に送ってもらう)
18. 支配人房前——遇上艾莉丝和樱——二人一起送(二人に送ってもらう)
19. 大神房——换衣服——慢慢地脱下衫(ていねいに脱ぐ)——到选项20
20. 大神房——换衣服——穿恤衫(シャツを着る)——到选项21
21. 大神房——换衣服——穿袜(ズボンをねく)——到选项22
22. 大神房——换衣服——梳头(发をとかす)——到选项24
24. 大神房门前——见樱和艾莉丝——二人好感度上升
25. 乐屋——对新同伴的想法——要对她好些(仲よくしてあげないとね)——樱好感度上升
26. 乐屋——与新同伴打招呼——以认真的态度打招呼(まじめなあいさつをする)——大神性格转硬
27. 乐屋——织姬离开——叫她停止(呼び止ぬる)

28. 大神房——樱前来说找织姬——好，去（よし、行こう）——樱好感度上升
29. 织姬房前——见织姬——看她眼两次
30. 织姬房前——见织姬——转移视线（目をそらす）
31. 织姬房前——见织姬——看衣服两次
32. 织姬房前——对樱穿上织姬的衣服的感觉——一定很衬（きっと、似合うよ）——樱好感度上升
33. 织姬房前——引织姬四处参观——单刀直入引她（单刀直入に诱う）——到选项 32
34. 织姬房前——引织姬四处参观——转个好气氛（いい气氛转换になるよ）——到选项 33
35. 织姬房前——引织姬四处参观——10 时前（10 时までたよ）——樱好感度上升
36. 织姬房前——见织姬——有很多说想说（いろいろ话しようと思って）——最后会失败

大神费了不少口舌，终于成功的织姬出来参观帝剧，由于她较喜欢音乐，于是就三人到音乐室去，可是 10 时后织姬和樱都会回房休息，因此要好好把握时间。另外若是约织姬出来失败的话，就会有部分 EVENT 不能发生，因此要注意这点。

自由时间

37. 音乐室——织姬问音乐的出处——土耳其行进曲（ドルトの行进曲だっけ?）——织姬好感度上升
38. 1F 客席——织姬问里亚王的出处——沙士比亚（シェイクスピアだっけ?）——织姬好感度上升
39. 1F 后台——遇上艾莉丝——在这时间干什么（こんな时间にどうしたんだい?）
40. 乐屋——找艾莉丝——调查左下方的影子——艾莉丝好感度上升
41. 2F 窗台——看夜景
42. 舞台——以新舞台来吸引织姬——原来如此，真是好主意（なるほど、いい考えだ）

出现！谜之敌人

翌日，大神与以前一样在作点票工作，当工作完毕时，艾莉丝急忙找大神，原来织姬正和樱争吵着，大神见形势不妙便立即赶到后台，怎料到二人已开始了……织姬更忍不了樱而走去，她看见大神后更因不满而用水泼向他。就在此时警报响起……樱等人一同到作战指令室，准备出击事宜，米田便乘这机会将新的光武·改介绍给四人，之后便出发迎敌。

强制时间

43. 任何一处——已 10 时——送二人回房（二人とも、部屋まで送るよ）
44. 事务局——点票——129
45. 事务局前——工作后——到卖店（壳店に行く）——买照片（ブロマイドを买う）
46. 后台——樱和织姬吵架——不解释（とがない）——樱和艾莉丝好感度上升
47. 作战指令室——出击命令——帝国华击团出击·花组出击（帝国华击团·花组、出击せよ！）——樱和艾莉丝好感度上升

资料补充

在第一话的开端，米田向大神询问有关对花组等人有留恋感时，玩者可以选择自己所好，甚至选择没有。可是由于选择不同的角色会有不同的分支，因此笔者就在此将所有分支一一细说。

选神崎堇的情况：当选择留恋神崎堇时，寿美丽便会前来隅川找大神，双方会面后，米田同样劝告二人有关感情的事，接着由神崎堇带回帝剧，就在她各大神询问有关米田的劝告一事之后，她会因祖父患重病而需要回家，因此她暂时不能出战。

48. 隅田川——向神崎堇打招呼——很想见你（会いたかったよ）——神崎堇好感度上升/到选项 49
49. 帝国剧场前——对米田的说话感觉——我不能接受（俺も纳得できないんた）——神崎堇好感度上升/到选项 60

选玛利亚的情况：当选择玛利亚时，玛利亚便会前来隅田川找大神，双方会面后，米田同样劝告二人有关感情的事，接着由玛利亚带大神回帝剧。不过她却不能回花组作准备，这是因为她有要事必须回纽约干，因而就此分别。

50. 隅田川——向玛利亚打招呼——今次请指教（こちらこそ、よろしく）——玛利亚好感度上升/到选项 51
51. 帝国剧场前——对玛利亚回纽约的感觉——交给我吧（まかせてくれよ）——玛利亚好感度上升/到选项 60

选红兰的情况：若是选择红兰时，红兰便会前来隅田川找大神，双方见面后，米田同样的劝告二人有关感情的事，接着由红兰带大神回帝剧。可是她仍有工作必须回花组支部干，因而独自驾车离去，但是她说会在夏天时回来。

52. 隅田川——向红兰打招呼——见到红兰太好（红兰に会えれば十分さ）——红兰好感度上升/到选项 53
53. 帝国剧场前——对红兰回花组支部的感觉——开心的等你回来（乐しみに待っているよ）——红兰好感度上升/到选项 60

选神奈的情况：如果选择神奈的话，神奈会前来隅田川找大神，双方互谈心后，米田同样是劝告二人有关感情的事，接着由神奈带大神回帝剧。不过她认为自己仍不够强壮，需要回冲绳修练，因此暂时不能与她作战。

54. 隅田川——向神奈打招呼——一齐尝试（よあし、いっちょやるか）——神奈好感度上升/到选项 55
55. 帝国剧场前——对神奈回冲绳的感觉——回来时揪在一起（それじゃあ…戻ってきたら组み手しような）——神奈好感度上升/到选项 60

选艾莉丝的情况：如果选择艾莉丝，她会前来隅田川找大神，双方互谈心后，米田同样劝告二人有关感情的事，不过她并没有理会。接着由艾莉丝带大神回帝剧，由于她有要事先行离去，因此仍是余大神一人进入帝剧。



56. 隅田川——向艾莉丝打招呼——和你约定（ああ、约束するよ）——艾莉丝好感度上升/到选项 57

57. 帝国剧场前——艾莉丝问大神自己有没有改变——变成大人(大人になつたね)——艾莉丝好感度上升/到选项 60

没有一个是心目中的人选时：如果六人中没有一个适合的人选时，樱便会到隅田川找大神，不过由于二人并非拥有恋爱的心情，因此所有问题都会改变。当然主要的故事和选项仍维持不变。

58. 隅田川——樱问帝剧场在那——银座(银座だよね)——樱好感度上升/到选项 59

59. 帝国剧场前——樱再拜托大神——交给我吧(まかせてくれよ)——樱好感度上升/到选项 7

60. 帝国剧场门内——樱见回大神——这并不是梦(これは梦じやないよ)——樱好感度上升/到选项 7

基本战术

由于是第一场战斗，敌人并不强，非常容易对付，不过千万不要以为敌人太弱而乱用角色的必杀技，因为当版图上的敌人打倒后，葵叉丹再度出现，还操控魔操机兵——暗神威出击，可是由于织姬过份自信，独自向他挑战，结果被他重创一击，就在这危急的关头，大神上前相救(选：织姬をかばう)，于是四人便尽向他使出必杀技取胜。

战后结果

战斗结束后，众人依照惯例决定胜利姿势，就当众人回帝剧时，葵叉丹截定她们，岂料到他就是过去七年前(降魔战争)的山崎!!他说出帝都已被咀咒着，就在此时，带着鬼面具的人从地下出现，他恨恨的一刀刺进山崎的体内，而且还留下了自己的名字——“鬼王”。

第二话——艾莉丝的信

经过上个月的一战后，米田一直什么人都不理。对这事件模糊的大神突然听到红兰的通讯机发出讯号，原来米田有要事吩咐大神到作战指令室，于是大神依照他的说话到指令室去。

来到指令室后，米田将有关山崎的事告诉大神，原来山崎原是米田的同伴，曾经在七年前参加过“降魔战争”，可是战后就不知所踪。接着米田提到今天 12 时会有新成员来，于是大神便到乐屋和樱等人准备欢迎会。而艾莉丝特别要与大神一起，就这样大神和她一同作准备。

强制时间

16. 指令室——米田说有关敌人的资料——听有关山崎真之介的事(山崎真之介について闻く)——到选项 2

2. 指令室——米田说有关山崎的事——是，知道(はい、知つています)

3. 指令室——米田垂头丧气——请拿出精神来(元气を出してください)

4. 乐屋——樱提意开派对——好，开吧!(よーし、やろう!)——樱和艾莉丝好感度上升

5. 乐屋——空闲的大神——协助艾莉丝(アイリアを手传うよ)

派对前的准备

这段自由时间较长，共有一小时之多，不过就有很多地方要去。有几项是最需要特别注意的，在仓库中遇上樱时，樱会要求大神帮她找要用的道具，可是她每次的需要都不同(笔者玩过超过 20 次时发现)，有时会要求找花瓶，有时要毛巾，有时要烟花球，而放置的地方分别在图 1 可看到。另外就是有关选项 9 的问题，若大神在未遇到织姬的情况下到 2F 客厅找樱时，就很难会说出织姬的正确位置，因此在 2F 客厅找樱之前，必须先找到织姬，而在那里找到她，就跟樱说她在那。

自由时间

6. 织姬房前——对房传来的声音——这声是谁(じやあ、この声は谁だ?)——进入织姬的房间

7. 织姬的房间内——调查窗帘——意大利的国旗(イタリアの国旗だろ)——织姬好感度上升

8. 织姬的房间内——调查墙上的画——的确是印象派(たしか…印象派だよね)——织姬好感度上升

9. 2F 客厅——樱找织姬——在自己房间(自分の部屋にいたよ)——到选项 10

10. 2F 楼梯前——遇见樱——樱找到织姬时——樱好感度上升

11. 3F 楼梯前——遇见樱——樱找不到织姬时——樱好感度下降

12. 来宾用的玄关——有位女仕引诱大神——我有工作要做(自分は仕事中です!)——艾莉丝好感度上升

13. 厨房——艾莉丝问大神喜欢那种类形的女性——年纪较小的会好些(年下のコのはほうが好みかな)——艾莉丝好感度上升

14. 乐屋——将碟交给樱——仍有地方要去(まだ行くところか…)——到选项 15

15. 卖店——在艾莉丝面前买她的相——艾莉丝好感度上升

16. 格纳库——艾莲问大神织姬的名称——EISERNKLEID(アイゼンクライだよ)——艾莉丝好感度上升

17. 浴室——大神对艾莉丝沐浴时的反应——想游泳(泳ぎたくなる)——艾莉丝好感度上升

18. 仓库——樱要找道具——这就容易(ああ、おやすいこ用さ)——樱好感度上升

19. 艾莉丝的房间——调查右方的玩具熊、给它一个名字——比鲁?(ビエールはどう?)——艾莉丝好感度上升

20. 艾莉丝的房间——调查右方的衣柜——现在穿的衫就可以(いま着てる服がいいな)——艾莉丝好感度上升

21. 音乐室——织姬在弹琴——像织姬般(织姬くんらしいね)——织姬好感度上升

敌人的突袭

当二人准时回到乐屋后，米田说要到玄关迎接新成员，可是艾莉丝想大神陪她到窗台，大神没法子的情况下便到窗台去。正当二人到达窗台时，艾莉丝听到米田的声音，她连忙离开窗台，滑落楼梯栏，在滑到 1F，岂料到樱站就在楼梯旁，艾莉丝就立即停下来抛向地上，在这危急的关头，新成员利尼抱着艾莉丝，解除了她的危机。

之后樱和艾莉丝都一同带他到乐屋开欢迎会，大家在欢迎会中自我介绍后，米田亦将新的助手影山早纪介绍给大家，就在众人开心之际，警报再次响起，利尼听后显得极为紧张。

强制时间

22. 乐屋——艾莉丝要求到 2F 的窗台——好，去吧!(よし、行こう)——艾莉丝好感度上升

23. 玄关——第一次见利尼——一起加油(一绪にがんばろう!)

24. 乐屋——称呼利尼——MIHISHUTLAZE(ミルヒシュトラーぜくんだ)

25. 指令室——决定作战指令——用重视攻击的作战(攻击重视の作战で行きます!)

26. 指令室——出击命令——帝国华击团，出击(帝国华击团、出击せよ!)——全员好感度上升



基本战术

战斗中，利尼的 EISERNKLEID 会从后方突入，而且会先将木食打倒，接着当大神等人行动时，就小心右上方的蒸气火箭，最好先躲在亭的后方，以免被蒸气火箭，利尼则破坏蒸气火箭。当版图上的敌人全部破坏后，金刚的大日剑就会出动，都是以合体技和必杀技集中攻击就可。

艾莉丝再度暴走

取得胜利后，艾莉丝看见避难的村民后奇怪的便独自返回帝剧。大神返回房后不久，樱前来要求他到客厅继续开欢迎会，大神当然不会拒绝。来到客厅，艾莉丝将其父的糖果送给众人吃，可是织姬不知为何愤怒起来，还说艾莉丝自懂叫父母，艾莉丝听后感到非常之不满……

幸好今次的破坏力没有上次在浅草时大，不过当大神醒来后，艾莉丝已独自离去，樱担心艾莉丝会有事发生，便吩咐大神四处找她。

强制时间

27. 大神的房间——樱请大神到 2F 客厅继续开派对——好，去吧（**よし、行こう**）——樱好感度上升
28. 2F 客厅——艾莉丝喜欢父母——真好，艾莉丝（**よかったね、アイリス**）
29. 2F 客厅——见织姬的态度——为什么发怒？（**とうして怒ってるんだい？**）
30. 2F 客厅——艾莉丝独自离开客厅——去找艾莉丝（**アイリスを探しに行く**）

失踪的艾莉丝

在这段自由时间内，可分为两段，即是 10 时 30 分前和 10 时 30 分后，因为有不少 EVENT 必须在 10 时 30 分之前进行，否则就不能发生。另外当到达 10 时 30 分时，不论大神到何处都会遇上早纪，她会强迫大神到大道具屋去，只要大神规规举举，樱的好感度就不会下降。而当早纪离开后大神的旧同学加山奇怪的出现，他更暗示艾莉丝就在屋顶，吩咐大神到屋顶找她，当然到屋顶之前，先去其他地方啦！

自由时间

31. 乐屋前——遇上织姬——与她说话（织姬**に话しかける**）
32. 乐屋前——遇上织姬——欣赏夜景？（**夜の星まわりかい？**）
33. 1F 大堂——遇上樱——说开又说，战斗后就…（**そういえば、战いの后…**）——樱好感度上升
34. 浴室——遇上织姬在沐浴——身体进入浴室（**体か胜手に风吕场の中…**）——到选项 34
35. 浴室——被织姬发现——逃走（**逃げ出す**）
36. 2F 窗台——遇上利尼——不答
37. 任何一处——早纪要大神与她单独相处——现在很忙（**今、忙しいんだ**）——大神性格转硬
38. 大道具屋——早纪要大神抱她——拒绝（**断る**）
39. 大道具屋——早纪倒下——说话三次，调查手三次
40. 往 B1 的楼梯口看见利尼
41. 格纳库——看见利尼——与他说话（话**をつづける**）
42. 樱的房间前——向她解释早纪的事——什么都不理会来截停她（**无理矢理ひきとめる**）——樱感度上升
43. 织姬房间前——找她说艾莉丝的事——要她听大神所说的话（织姬**に事情を闻く**）
44. 屋顶——找到艾莉丝

艾莉丝的信

在屋顶找回艾莉丝的大神，答应她写信给其父，于是艾莉丝便开心翼翼地来到大神的房间，大神一边说着信的内容，她就一边用德文写，从而得到不少艾莉丝的欢心。完成这封信后艾莉丝要求留在大神房休息，大神当然不会拒绝她，待她熟睡时大神则在旁看着她。

翌日，艾莉丝已完全没事，就在众人到食堂用餐之际，警报又再次响起，米田看这种情况，便打算助艾莉丝寄信，待他们可以安心出击。

强制时间

45. 屋顶——找回艾莉丝
46. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——是艾莉丝的恋人（**アイリスの恋人です**）
47. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——是花组重要的战力（**花组の大事な战力です**）——艾莉丝好感度上升
48. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——使她幸福（**幸せにします**）——艾莉丝好感度上升
49. 大神的房间——艾莉丝说回过去——说些温柔的说话（**やさしく言叶をかける**）——艾莉丝好感度上升
50. 大神的房间——艾莉丝要在大神房睡——好的（**ああ、いいとも**）——艾莉丝好感度上升
51. 大神的房间——艾莉丝起来说做了一场梦——我都见到艾莉丝的梦（**俺もアイリスの梦を见たよ**）——艾莉丝好感度上升
52. 指令室——决定击破敌人的战术——以速攻来击破敌人（**速攻で敌を击破する**）
53. 指令室——出击命令——帝国华击团出击（**帝国华击团、出击せよ**）——全员好感度上升

基本战术

在战斗中地形是必须观注的问题。在版图中有些厌缩蒸气炉，内里会隐藏敌人或敌人的资料，因此务必尽快破坏，而且更要取得这些资料。将这版图内的敌人全部击倒后，木食的智拳出现，由于他会分出四部小型机来攻击己方，因此必须速战速决。

战后结果

就在大神与敌人战斗的同时，另一方面米田在不知不觉已被人用枪瞄准了胸口……

战后艾莉丝要求大神履行诺言，但就在此时，收到了早纪的通讯，众人得知米田被刺一事，于是便立即赶到医院探望。

第三话——相看

大神一行人来到医院，在米田房门前遇上早纪，她向大神表示米田的状况非常恶劣，于是大神便进入病房内探他。回到帝剧后，各人都独自回房，而大神也不例外，可是他见队员的心情非常低落，身为队长的他，便打算鼓励她们。

这时的自由时间并不多，直到3时正完结，因此不要作一谓的行动。而其中要发生选项4的EVENT，就必须完成选项3才可。另外若是在选项5中，当知道利尼是女性时，只要大神使她的好感度上升一次，之后就可成为追求的对象，因此必须要留意这点。

自由时间

1. 会堂——艾莉丝因米田一事而哭——鼓励她（**はげます**）——樱和艾莉丝好感度上升
2. 中庭——艾莉丝在哭——发出声音（声**をかける**）——艾莉丝好感度上升
3. 锻炼室——利尼对米田一事表示失望——说些什么（何**てこと**を言**んた!**）
4. 更衣室——利尼在浴室洗澡——我都到浴室洗澡（俺**もひとち**风吕**あびてくか**）——到选项5
5. 浴室——与利尼一同洗澡——擦背（背中**を**流**してやる**）——知道利尼是女性
6. 更衣室——遇上利尼——刚才…对不起（**さっきは…ごめん**）
7. 窗台——樱在此哭——与她说话
8. 卖店——买照片（**ブロマイドを**买**う**）
9. 屋顶——遇上织姬
10. 支配人室——樱担心米田的事——拍她肩膀（肩**にそっと**手**をく**置）
11. 舞台——樱在观看舞台——要帮手吗?（手传**おうか?**）
12. 任何一处——藤井说出帝剧不够经费——要成功夏天的公演（夏公演**を**成功**させよう?**）——樱好感度上升

神崎堇的婚讯

大神将帝剧不够经费一事说出，众人听后都感到惊讶，当大神说解决方法后，樱等人便决定努力去干，就在此时，听见神奈的声音，神奈终于由冲绳回来，她听到米田的事都有点担心，不过先解决现在的问题，于是众人都努力不懈练习，慕求吸引大量的观众。

在练习的途中，大神受到神奈的邀请，到中庭接受她的挑战，事后二人稍作休息。当晚大神收到神崎堇的通讯，问些奇怪问题后就断了联络。翌日，大神正想将此事告诉大家时，从由里口中得知神崎堇的婚讯，由于大家知道这婚事并不是神崎堇自愿的，因此大家便打算到神崎府一趟。

强制时间

13. 乐屋——说出夏天的公演一事——扬耀给别人看（明**るく**、盛**り**上**げながら…**）——樱、织姬和艾莉丝好感度上升/大神性格转软
14. 中庭——神奈提出与大神练习——叫我的话，一定奉陪（俺**でよければ、つきあうよ**）——神奈好感度上升
15. 中庭——神奈给大神上段攻击——头部防御（头**を**防御**する**）——神奈好感度上升
16. 中庭——神奈给大神中段攻击——身体防御（胴**の**防御**する**）——神奈好感度上升
17. 中庭——神奈给大神上段攻击——蹲下（**しゃがむ**）——神奈好感度上升
18. 中庭——神奈给大神快速的下段攻击——跳（**ジャンプする**）——神奈好感度上升
19. 中庭——神奈给大神上下段攻击——蹲下后防下段（**しゃがんでジャンプする**）——神奈好感度上升
20. 大神的房间——神崎堇来迅——不答——神崎堇好感度上升

解救神崎堇

一行人来到神崎府前，进入后受到不少的阻拦，大神和神奈得到樱、艾莉丝、织姬和利尼四人的掩护，因此终于可离开守卫的封锁范围。这时大神受了轻伤，经神奈包扎过后直闯进谈婚事的客厅，幸好这项婚事尚未决定，大神便坚决带走神崎堇，而且更不理会神崎财团对帝剧的支助。就在这时，帝击的副司令藤枝枫出现，原来她是藤枝彩美的妹妹。突然敌人来袭，帝国华团便再次出战。

强制时间

21. 舞台——说有关神崎堇的事——转弯未角地说（话**をそらす**）神奈好感度上升
22. 舞台——知道神崎堇要结婚——去救出神崎堇（**すみれくんを**助**けに**行**こう!**）——神奈、樱和艾莉丝好感度上升
23. 神崎府前——打算闯进神崎堇的家——叫人出来（谁**かを**呼**ぶ**）
24. 神崎府前——神奈打算将门打破——阻止神奈（**カンナをとめる**）
25. 花园——决定去向——走到玄关为止（玄关**まで**走**る**）
26. 府内——大神受上段攻击——头部防御（头**を**防御**する**）——神奈好感度上升
27. 花园——樱等人在战斗中——这里交给我（**ここは、まかせたぞ!**）——樱和艾莉丝好感度上升
28. 走廊——神奈助大神包扎伤口——多谢，神奈（**ありがとう、カンナ**）——神奈好感度上升
29. 客厅——神崎问大神怎样做——带神崎堇离开（**すみれくんを**连**れてらます**）——神崎堇好感度上升
30. 客厅——敌出现——先确保人的安全（人々**の**安全确保**が**优先**!**）

基本战术

战斗开始时，主要目的是不要让敌人进入神崎府，因此在战斗的初段时，由防御力强的角色把守着可到神崎府的通道，然后将战斗方式转为“山”，这样防御力会较强。一段时间后，藤枝枫向大神报告所有人已到安全地方避难时，敌人的五行众——土蜘蛛便会驾驶其爱机八叶来攻击大神等人，此时善用二人的合体必杀技，就可轻易取胜。

31. 战斗中——神崎堇说自己所做的事——不是很好（素直**じゃない**）——神崎堇好感度上升
32. 战斗中——神崎堇责骂土蜘蛛——你的本领没有退步（腕前**は**钝**っていないようだね**）
33. 战斗中——若相看的是神奈，大神会来帮她吗?当然（**もちろん!**）——神奈好感度上升

战后结果

取得胜后神崎堇和神奈立即变回原来的模样，二人又再吵架……大神对她们真没办法。回到帝国剧后，枫向众人再次介绍自己，大神被她的眼神吸引着，樱当然不喜欢。与此同时，由里向众人报了个喜讯，米田已回复意识，迟些就可出院，于是大神等人立即到医院探望。之后的夏天公演，进行得非常顺利，而且观众的数目亦都相当不错，今次可说是可喜可贺。

日本代表队领队在此 世界最初足球 RPG

携手开发 足球新品

98 年是全世界足球迷为之欢庆的年份，6 月在法国举办的“世界杯”无疑将把已经如火如荼的足球运动再次推向新的高峰。借此热潮，这款由艾尼克斯锐意制作的“足球 RPG”也即将亮相。相信这次“DQ”系列与“球会创造”的并肩协作必定会为玩家带来前所未有的新感觉。

SS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:预定 98 年夏	



球队监督的工作你能胜任吗?“足球 RPG”将挑战你的领导才能!



▶在制作游戏方面，艾尼克斯与任天堂有着类似的风格——缓慢而有力。

看来艾尼克斯真的宝刀未老，今春发售的《纵情跳跃》就可称是极具新意的作品。在夏季艾尼克斯将分别为 PS、SS 推出两款重量级作品。PS 上是扩充到两枚组的超任名作续片《星海传说 2》，而为土星准备的则是这款期待度甚高的“足球 RPG”。在游戏中玩家将扮演日本代表队的新领队，进行与其它球队的比赛或是同财团之间的业务往来，这便是玩家的基本任务。不过，听起来怎么好像是类似《足球经理》的模拟游戏?其实今作的 RPG 成份仍是相当浓重的，比如情报收集、购买装备、赛场中的特技发动等等。做为一名球队监督，情报收集是至关重要的，根据各种信息来壮大自己的队伍，最终成为一名优秀的球队监督，率领球队在世界大赛中夺冠。

责编:PERFECT

这些都是玩家应注意的，想成为知名监督不那么容易吧!

契约：一项契约的周期为两年时间，每当渡过一年时间就会对玩家的工作给予评价，当然，如果评价过低的话可能就有被解雇的危险了。因此一定要注意契约的内容，尽全力地工作，只有这样才能顺利地完成契约，提升自己的声望。

交涉：作为球队领队的玩家与外界交涉自然是必不可少的事。比如与其它球队商讨进行友谊比赛的奖金金额、购买设施等等事务都要由玩家来决定。

比赛：与一般的足球游戏不同，在赛前你首先要制定全员的战略战术。具体到赛事中，今作采用类似《天使之翼》的回合制，玩家可以对带球队员规定五轮的行动方针，如果是进攻中就会出现诸如过人、传球、射门的选项。

经验的提升：无论比赛的结果如何，出场队员的能力值均会有所提升。不过比赛的内容、胜负当然也会影响经验值的获取，选手升级后，不但能力值有所上升，而且赛场上的连续动作熟练度也会提高，这可是最重要的。

宝物：在今作中宝物同样是可以装备在队员身上，比如：回复剂、领队专用道具……另外据说，在交涉能力上升至一定程度后还能为球员购买高价的特殊足球鞋。



◀在初期的企划中，队员是像怪兽一样可以进行魔法射门的，故事的内容大多为幻想的成份。



◀在选择与其它球队进行友谊比赛时是不是可以选择与较弱的队进行呢?这样会不会多些胜算呢?

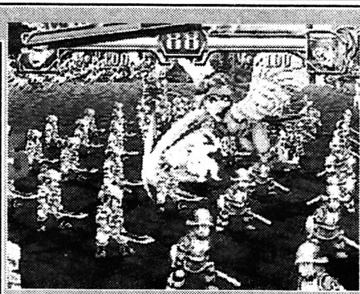
次世代天空

龙之力量Ⅱ
~神去的大地~

道具合成
乐趣倍增

一百人对一百人的鏖战场面想必玩家早已领教过了吧，今次的续作再次强化了那种空前壮大的战斗气势，特别是新增添的主将单挑模式，更是令许多玩家乐此不疲。但是客观的讲，今作在创新性上确实显得有些过于保守，对此不满的玩家就只好期待3代中的变革了。

PS | 厂商:SEGA | 类型:SLG
发售日：98年4月2日



"道具研究"教你如何缔造最强装备

■刀系武器：

サーベルナ银矿石＋风の水晶⇒神速のサーベル
神速のサーベル＋银矿石＋光の水晶⇒光のサーベル★
神速のサーベル＋银矿石＋暗の水晶⇒暗のサーベル★
刀＋银矿石＋雷の水晶⇒雷刀
雷刀＋银矿石＋暗の水晶⇒妖刀菊一文字★

■剑系武器：

ロングンード＋铁矿石＋力の水晶⇒バスターンート
バスターンート＋铁矿石＋风の水晶⇒ハヤブサの剑
バヤブサの剑＋铁矿石＋龙のうろこ⇒龙の剑
龙の大剑＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙の大剑
龙の大剑＋金矿石＋龙のうろこ⇒光の剑★
龙の大剑＋光の水晶＋光の水晶⇒暗の剑★
ンード＋铁矿石＋魔法の水晶⇒マヅックンード

■格斗系武器：

クロー＋铁矿石＋雷の水晶⇒アイアンクロー
アイアンクロー＋银矿石＋力の水晶⇒ツルバークロー
ツルバークロー＋银矿石＋暗の水晶⇒デスクロー★
ムチ＋银矿石＋雷の水晶⇒疾风のムチ
疾风のムチ＋雷の水晶＋魔法の水晶⇒魔法のムチ
魔法のムチ＋光の水晶＋光の水晶⇒光のムチ★
魔法のムチ＋暗の水晶＋暗の水晶⇒暗のムチ★

■枪系武器：

ランスット＋银矿石＋雷の水晶⇒イナズマの枪
イナズマの枪＋银矿石＋光の水晶⇒光の枪★
イナズマの枪＋银矿石＋暗の水晶⇒暗の枪★

■射击系武器：

ボウ＋银矿石＋风の水晶⇒风の弓
风の弓＋银矿石＋光の水晶⇒光の弓★
风の弓＋银矿石＋暗の水晶⇒暗の弓★

■杖系武器：

锡杖＋铁矿石＋铁矿石の⇒铁杖
铁杖＋银矿石＋银矿石の⇒金刚棒
金刚棒＋金矿石＋雷の水晶⇒雷の杖
雷の杖＋光の水晶＋光の水晶⇒神力の杖★

■棒(ロッド)系武器：

ロッド＋魔法の水晶＋魔法の水晶⇒マヅックロッド
マヅックロッド＋铁矿石＋力の水晶⇒バワーロッド
バワーロッド＋银矿石＋暗の水晶⇒ダークロッド★

■防具：

盾＋银矿石＋银矿石⇒银の盾
银の盾＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙の盾★
盾＋铜矿石＋铜矿石⇒铜の盾
アーマー＋铁矿石＋铁矿石⇒チェーンメイル
チェーンメイル＋铁矿石＋龙のうろこ⇒ブレートメイル★
ローブ＋光の水晶＋雷の水晶⇒光のローブ★
胴着＋光の水晶＋光の水晶⇒神仙の法衣★

■饰物：

魔导书＋光の水晶＋光の晶⇒光の魔导书★
魔导书＋暗の水晶＋暗の水晶⇒暗の魔导书★
魔法の指轮＋银矿石＋力の水晶⇒力の指轮

■卷物：

战士の卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒幽灵の卷物
幽灵の卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒死人の卷物★
战士の卷物＋金矿石＋风の水晶⇒ハービーの卷物
ハービーの卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒合成兽の卷物★
鸟人の卷物＋金矿石＋雷の水晶⇒鹰人の卷物
鹰人の卷物＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙人の卷物★
骑马の卷物＋铁矿石＋暗の水晶⇒机械马の卷物
机械兵の卷物＋铁矿石＋暗の水晶⇒飞机械の卷物★

●注：标有★记号的宝物为最终究道具。

文：刘敏亮

请去年11期杂志中《勇者斗恶龙Ⅳ》的作者王进速与本刊联系，以便发放稿费。

全部20兵种相克关系一览

使用士兵	战士	骑士	侍	僧侣	弓箭手	兽人	山贼	飞行兵	机械士兵	僧兵	怨灵	丧尸	机械骑兵	三头怪	鸟人
战士	□	×	□	▲	▲	□	○	○	□	▲	▲	□	×	○	▲
骑士	★	□	★	▲	□	○	○	☆	□	○	▲	□	▲	☆	☆
僧侣	○	○	○	□	□	★	▲	☆	□	○	○	★	★	☆	☆
侍	□	×	□	▲	▲	○	□	○	○	▲	▲	□	×	□	▲
弓箭手	○	□	○	□	□	□	▲	★	□	○	□	□	□	★	○
兽人	□	▲	▲	×	□	□	□	▲	★	×	×	×	★	×	×
山贼	▲	▲	□	○	○	□	□	▲	○	×	×	▲	□	▲	×
飞行兵	▲	★	▲	★	×	○	○	□	★	□	×	×	★	□	▲
机械士兵	□	□	▲	□	□	×	▲	×	□	▲	○	★	□	×	□
僧兵	○	▲	○	▲	▲	★	★	□	○	□	○	★	○	□	×
怨灵	○	○	○	▲	□	★	★	★	▲	▲	□	○	□	★	★
丧尸	□	□	□	×	□	★	○	★	×	×	▲	□	▲	○	□
机械骑兵	★	○	★	×	□	×	□	☆	□	×	□	○	□	☆	☆
三头怪	▲	★	□	★	×	★	○	□	★	□	×	▲	★	□	□
鸟人	○	★	○	★	▲	★	★	○	□	★	×	□	★	□	□
飞行机械兵	○	★	○	★	×	▲	★	▲	□	★	□	○	★	×	□
鹰人	○	★	○	★	▲	★	★	○	○	★	×	○	★	□	□
龙战士	○	○	▲	□	○	★	★	○	○	○	□	★	○	○	○
魔族	□	×	□	□	○	★	★	○	□	○	□	○	×	□	□
高级魔族	○	□	○	□	○	★	★	○	○	○	□	○	□	○	○

使用士兵	飞行机械兵	鹰人	龙战士	魔族	高级魔族
战士	▲	▲	▲	□	▲
骑士	☆	☆	▲	★	□
僧侣	☆	☆	□	□	□
侍	▲	▲	○	□	▲
弓箭手	★	○	▲	▲	▲
兽人	○	×	×	×	×
山贼	×	×	×	×	×
飞行兵	○	▲	▲	▲	▲
机械士兵	□	▲	▲	□	▲
僧兵	×	×	▲	▲	▲
怨灵	□	★	□	□	□
丧尸	▲	▲	×	▲	▲
机械骑兵	☆	☆	▲	★	□
三头怪	★	□	▲	□	▲
鸟人	□	□	▲	□	▲
飞行机械兵	□	□	▲	□	▲
鹰人	□	□	▲	□	▲
龙战士	○	○	□	○	□
魔族	□	□	▲	□	▲
高级魔族	○	○	□	○	□

●代号表示:☆不能攻击、★非常有利、□一般、○较有利、▲较不利、×非常不利。

附录:攻击魔法表

フレイムキャノン	巨大的火球直接攻击敌将
オーラシュート	光球直接攻击敌将
ウォーターボール	水球直接攻击敌将
ストーンレイン	岩石巨人攻击敌军
フレイムボンバー	**フレイムキャノン**强化版,威力是其两倍
オーラボム	**オーラシュート**强化版,威力是其两倍
ウォーターボム	**ウォーターボール**强化版,威力是其两倍
ボルケーノ	在画面的中央引发火山爆发,消灭四周的士兵
ハイパーストーム	发出三个龙卷风作攻击,对飞行的敌兵有特效
フエアリーレイ	空间魔法,将士兵吸入其中
ビッグウェーブ	水柱散开,攻击四周的敌兵
メテオストーム	用陨石攻击画面上的敌军
メテオパニック	**メテオストーム**的强化

附录:剑技表

ダガースロー	飞剑攻击敌军
トリプルダガー	**ダガースロー**的强化版,攻击范围更大
ソニックブーム	冲击波攻击敌军
トルプソニック	**ソニックブーム**的强化版,攻击范围更大

附录:召唤魔法表

ゴーレムアタック	召唤出植物,攻击敌军阵营
ツリーフォーク	以大树木精灵攻击敌将
マンドラゴラ	由地底召唤出食人植物,攻击敌兵
コールオブデス	将双方武将的 HP 变为 1

责编:PERFECT

侠客英雄传

中文武侠 土星再来

对于世嘉主机的拥有者来说，这无疑是一个“利好”的消息。几乎所有人都对游戏中的日文头痛，严重阻碍玩家理解剧情的结果是游戏的趣味性直线下降。而名作汉化的可能性用放大镜都看不清。所以只能寄希望于国人自行开发或移植。

SS | 厂商:精讯资讯 | 类型:RPG | 发售日:98年内发售!!

责任编辑小天天

土星游戏目前的推进速度非常渐缓。虽然对于那些由中小厂商所开发的作品，玩家们倒也并未抱有过高的希望，但总得让人有得打吧?而世嘉当然有为SS注射强心剂的义务——夏季可能还有两部重头作品（这里编者只希望SEGA能作出土星风格就好)。估计目前拥有碟片量在150以上的朋友已不在少数，这不有上海玩家“汇报”自己那100个游戏有三分之二都还没怎么玩吗?并说“虽有次世代，玩NES上的三国游戏仍是神魂颠倒”。真是……

精讯资讯于去年在PC版上发售，并随即于台湾岛内各大电脑游戏杂志排行榜上荣登第一宝座的游戏软体“侠客英雄传3”，现在即将以全新的形态移植SS版，更预定将在今年内直接以“侠客英雄传”为名首度和SS玩家见面，透过近来这一波台湾岛内电脑软体的移植风潮，看来今年SS业界将是武侠RPG的天下(过不多久会成为"SEGA128"的天下?)。

登场角色

翩翩少年配上楚楚少女是武侠故事的不二要素，特此公开六位主要登场角色资料!

“酌洒与君君自宽，人情翻覆似波澜;白首相知犹按剑，朱门先达笑弹冠;草色全径细雨湿，花枝欲动春风寒;世事浮云何足间，不如高卧且加餐。”这一段词正是用来形容“侠客英雄传”中武林豪杰的侠义个性，字里行间多少也透露也“人在江湖，身不由己”的感叹，现在就让我们一起来了解一下于“侠客英雄传”登场的主要角色的基本资料。

侠骨柔肠、浪荡不羁的美少年

张知秋

性别:男
年龄:20岁
身高:173公分
体重:62公斤
武器:长剑



本角色是游戏中的男主角，出场时为潮山派第五弟子，身世不明。自幼被潮山派掌门申屠红扶养长大，本身骨质奇佳是练武良才，但掌门申屠红却只传授其皮毛武功防身而已。平时常被师兄欺负，为人宅心仁厚，富有侠义心肠。

豪放任性、敢爱敢恨的少女

柳婵凤

性别:女
年龄:19岁
身高:165公分
体重:50公斤
武器:小刀



个性调皮捣蛋，聪明伶俐而心地善良，是个情窦初开的少女。传闻她是五毒教中人，不过只知道此女善于虫毒之术，喜欢搜集毒蛇怪虫;若是得罪她本人，那就要小心吃饭时会吃到蛊虫，睡觉时会有毒蛇陪伴呢!

柔顺痴情、命运捉弄的苦命娘

段紫霜

性别:女
年龄:17岁
身高:160公分
体重:45公斤
武器:长剑



江南第一大名庄“清风庄”段庄主唯一掌上名珠，正值花样年华。此女知书达理，善解人意，外貌姣楚动人，但不擅于武功。其父庄主段玉章平时乐善好施，在地方上常接济穷人，所以众人皆称其为段大善人，在江湖上颇有声望。

刚烈豪放、枪法一流的军火商

卡尔

性别:男
年龄:22 岁
身高:178 公分
体重:70 公斤
武器:长枪



从荷兰来中国贩卖武器的军火商人，年轻力壮的异国金发美男子。为人单纯，因汉语说得不好常被骗，来中国后被东厂严公公骗走大批枪炮军火，自此流落中原。除了有色目人一贯英俊挺拔的外貌之处，擅于使用枪炮为其长才。

倜傥俊朗、行侠仗义的大侠士

杨青

性别:男
年龄:22 岁
身高:172 公分
体重:64 公斤
武器:长棍



中原最近兴起的"王般会"的总舵主，正值事业巅峰的中壮年人，为人性格粗旷豪迈，有忧国忧民之心，是一铁铮铮的汉子。以黄河沿岸一带维护航运为业，保护河上通告般家过往的安全，对于沿海一带日本海盗出没甚感头痛。

粗旷豪迈、少年英雄的总舵主

上官风云

性别:男
年龄:28 岁
身高:173 公分
体重:68 公斤
武器:大刀

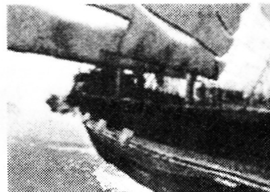
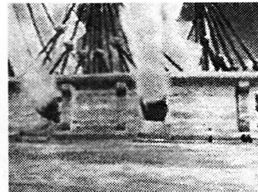
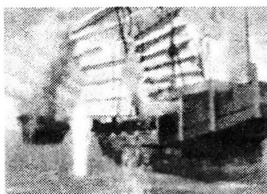


说起"丐帮"不免让人联想到"打狗棒法"和"降龙十八掌"这两项盖世武功，此人就是当今天下第一大帮——丐帮的第二弟子，拥有不俗的武功，以齐眉棍打遍天下无敌手。平时济危扶倾，江湖中人极为敬重，提到他无不竖起大拇指称赞"杨青大侠"。

过场动画　引人入胜的精致三维动画，更添无比乐趣！

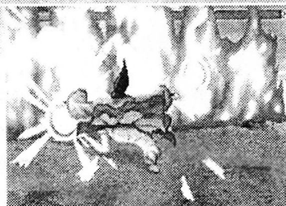
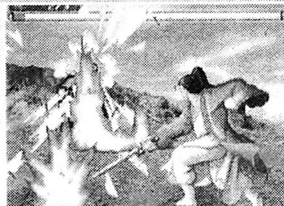
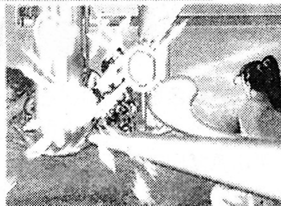
武侠小说的世界是国人向往的浪漫幻想空间，近来个人电脑版武侠 RPG 游戏已成为市场上主力商品之一。精讯资讯所开发的"侠客英雄传"经过无数的市场考验之后，终于决定要移植到 SS 版上，除了波澜壮阔的历史剧情以外，引人入胜的华丽过场动画，精心勾绘的登场人物设定，全部都将展现在玩家面前，同时突显出中国人制作三维动画的高科技能力。





招式系统　将男主角的武功招式在此一一检视！

▲在武侠世界中您可以学到许多武功招式，以上就是常见的几个单人攻击招式。(从左至右依次为)——●愁思烈杀式●魔炼崩坏式●断肠绝灭式●卧龙一心式。

背景故事　将男主角的武功招式在此一一检视！

明朝中叶以降，内忧外患、兵连祸结；朝廷内部有宦官揽政，作威作福，群臣侧目；北有蒙古民族侵略骚扰，东有日本海盗勾结沿海流寇，掠夺江浙沿海，官兵几经讨代皆无功而返。于是使有侠义之士结盟为友，内抗腐化无能的朝廷，外御日益猖獗的海盗。这些势力包括东南沿海的清风庄，长江北岸则以丐帮为首，王船会等次之，其余大小门派帮会不计其数。

二十年前，一场武林浩动终止赵蒙、龙霸两位英雄侠士手中，但始作俑者——西域魔教却依然不放弃染指中原的野心，继之而起则有擅于用毒成名，且有与一诀三叹齐名的“五毒灭绝神功”的五毒教，和崛起于两广，以领南剑法扫荡江南一带的领南派；而当年起来反抗魔教的五大门派——少林、武当、峨嵋、昆仑、丐帮、大战之后损兵折将、元气大伤，除少林、武当、丐帮之外，能与这般恶势力抗衡的莫过于江南派和潮山派、江南第一庄清风庄和海西的觅月门。

直至今日魔教又再次蠢蠢欲动之际，当今武林盟言武当派掌门楚子敬，特此召开武林大会于潮山，集合八大门派众人共同商讨对付魔教复出之策，一并研讨后年中秋于武当山选拔下任武林盟主事宜。

武林大会的召开对安定中原确实有正面的意义，但其中为一己之私、勾结奸妄苟合求荣者，亦大有人在，乱世出枭雄，一场动荡中原武林的浩劫就此展开……









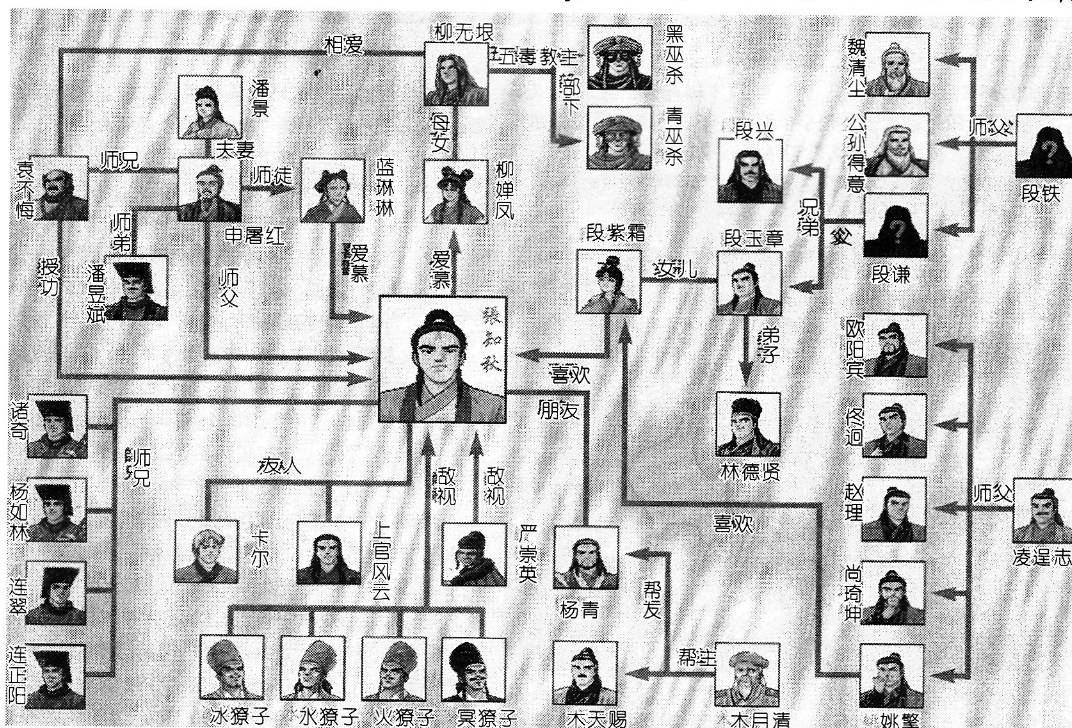


侠客英雄传



▲煅造兵器。

在进入不可预知的险恶武林前，先预习一下各个人物的关系图吧！



◀除了先前主要登场角色外，『侠英传』中还有许多相关重要人物，以下就用简单的人物关系图向大家说明。以男主角张知秋为中心，可以清楚看到故事是以围绕在潮山派、五毒教、领南派、丐帮、清风庄……等各教会帮派为主的曲折剧情。仔细地研究一下吧！有了这些基本知识，将来游戏要上手就简单多了。

次世代天空

格兰蒂亚博物馆

名作小品 趣味不减

GAME ARTS在土星上推出广受好评（注：就SS玩家而言）的“GRANDIA”后，似乎觉得大家还没能充分地体验“格”之魅力以及他们为该游戏所付出的努力，所以又制作了“博物馆”。曾经花费时间打通原作的朋友，就不应错过。

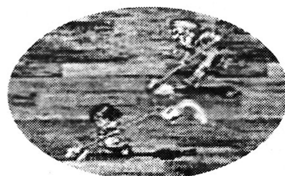
SS | 厂商：游戏艺术 | 类型：ETC | 发售日：98年5月28日

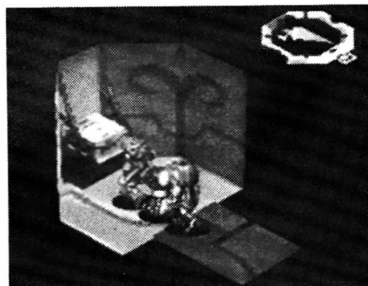


设定资料、迷你游戏、探索——畅游GRANDIA世界

虽然“格”在日本“土星杂志”受到了15%读者的批评，但总地说来，玩家还是认可了这部作品。众所周知在当前形势下，一部新生作品要想突破早在NES时代即已开辟出道路的经典级游戏是很困难的，尤其是DQ之类的RPG。毫无基础的“格”能在土星阵营中打出一片天地，实在是可喜可贺，该公司表示，将认真对待玩家的热心好评及善意批评，但求在新作中发挥更高的水平以回报大家。

新推出的“格兰”关联作打算让玩家在刚开张的、有着很多间房屋的阿兰多博物馆中“二度冒险”，以搜集散落其中的宝物为目的来充实该馆。这种游戏不能拿它当真，而要以一种轻松的气氛进行，重新在“格”的世界走一遭也蛮有趣的，请大家对画面的背景多多观察一番，当时的文明似乎比现在要高出一块呢！博物馆主要景点有**“映写室”**，原作人物生动的面部表情通过映写机都能看到；**“资料室”**则收录了96枚贵重设定原画，当属“格”迷至宝；**“图书馆”**里面有原作敌方全体将士的姓名、出没处、HP、特殊攻击等细微设定；**“游乐场”**中更有8个迷你小游戏在等着参观者玩呢，“GRANDIA杯早食王”是爆笑“吃饭”游戏，胜利后会有原作“体验版”的“YOU WIN”字样，连打系的“甲板扫除”大概最不容错过了！还有**“存储原作经典画面的土星屋”**等惊喜呢！说到这儿，真希望名作“GRANDIA”推出续篇……


◀这大概叫做『返朴归真』。


◀这里面有什么秘密？

★98版“GUNGRIFFON·1代”（96版改良）新增秘技（上级者专用）：
标题画面闪烁“PRESS START BUTTON”字样时，顺序输入●左、右、C、A（成功后有被击中的效果音）则敌无目标锁定框●B、B、B、下、C（成功后有着地效果音）则敌不在雷达出现●下、C、C、A（成功后有跳跃效果音）则敌强数倍。



责任编辑/“格兰蒂亚”壮士队·小天天

▲高难度游戏的代表。SS上有些游戏如恶魔战士3、铁甲飞龙2、梦游美国巡回版、骨头先生、御意见无用等也都很重操作。这就需要玩家下些功夫去练习。

BY THE WAY……

“2代”登场期间，部分读者反映太难。从中可以看出游戏对玩家也是有“选择”的。突然发现自己对非文字类游戏的操作能力较差（“翼狮”可不是“格兰蒂亚”）——会“令人厌烦”吗？唯一能增强信心的办法是从“1”练起（有“1”的爆机记录则玩“2”时机器就能记住你打过的版面）——前提：完全掌系统。

武器方面，两部“3SG”外加主炮和RP足够（改型的MG被强化，特定情况下可选装MG以击落对我方救助构成威胁者。而ATM的实用性不强，不建议配置）。要熟悉DLS定位系统，否则不能随我所想前往任意地点，完成任务的概率亦将恒等于0。须识别敌军重要被攻击对象、友军被掩护对象、补给机、僚机等等目标在DLS上的标记。

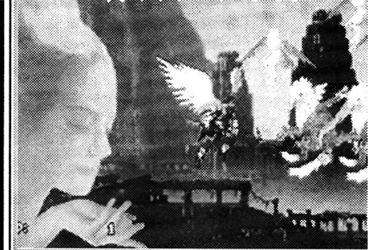
新作之敌AI过高，提前量难于控制。如确有条件请首选“电脑战机TWIN STICK”操纵杆（第5关应能体会到“翼狮”是多么像“战机”）。另，对于第4、第6、第7关，最好制定出明确的战术。祝大家成功。（想保留全部8关的作战过程编辑重放，需记忆体752×8。自己打爆机，拥有一块GUNGRIFFON2的专用记忆卡，看看什么是硬派——JUST DO IT！）

太阳表决

索尼土星 欢喜移植

彩京发现 PS 的销量优势之后，显然没有采取移植“战国之刃”时的“不明智”作法——那个游戏仅奉送给 SS 了。看来厂家还是要考虑利益方面的问题，本游戏由阿特拉斯负责发行。SS 版仍属“业务用 PLUSα”的性质。(SOLDIVIDE：剑名)

P、S　厂商：PSIKYO　类型：STG　发售日：98 年夏！



★图片系 SS 版开发中画面

射击巨匠、新世代平面射击旗手兼代言人——彩京



大魔导师

最近正期待着彩京纯正的硬派格斗作品“堕落天使”(26 万色、500MEGA 新基板)。编者并不认为“PSIKYO = STG”，因为老人家很早就推出过 FTG。天师刚仔细研究过“堕”中那个心地善良的人造人“TARO”，并打算今后用他练习，突然又得知彩京中村晋介社长(95 年彩京制作“1945”)与卡普空冈本吉起部长(87 年天尊制作“1943”)宣布联手制作“1944”的消息，不知是怎么一回事！然后更有了 PSIKYO 向次世代移植“太阳表决”的消息。

这款包含动作要素的横版 STG 也许对于习惯在枪林弹雨中狂按发射键并适时蓄力的正统射击迷而言不很适合。不过因其风格独特，凭靠剑与魔法营造世界观，高剧情度的分歧路线，加之视觉效果优异，因此仍倍受射击迷期待！三名主角正如彩京飞机的一贯风格，被设计成总体能力接近而又各有侧重。

常规射击、近距斩、大魔法为角色的主要攻击方式。大家要注意对敌施以有效打击，可不能光按子弹却不知其射向哪里去了！应根据敌机的强弱结合自机特性选定你认为合适的战机。至少在一向推崇多机型备选的 PSIKYO－STG 中若是不动脑筋，将完全无法体会彩京真髓(街机射击尤其是彩京名作乃是考查玩家操作、反应能力的不二选择)，想翻版也就很困难了。

对 PSIKYO 感兴趣者(着迷者最欢迎)，不妨注意本刊 98 增刊的彩京角色鉴定和内含 R.E.D. 君巨大心力之跨机种、跨时代的权威总结篇——“动作、射击 10 年再回首”。编者天师认为后一文具有较高保存价值。

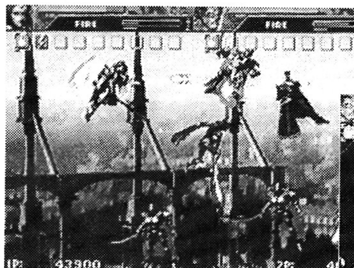


有翼战士

此人长于速度和距离。女魔法师可顾名思义。

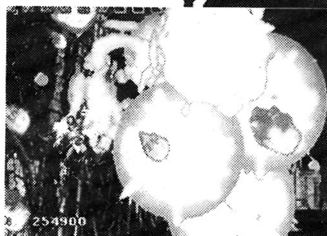
彩京从 93 年起至今，每年约推出 1 部正统派射击，我国的街机从业者习惯地称之为彩京某代，加上“太阳表决”的话，掰手指一算，“1945 Ⅱ”应是彩京 7 代了……

为精灵石而战！打倒魔王伊夫塔！剑与魔法的世界！



◀通常攻击威力较低但可连发，并能通过打倒“送 POW 者”来提升威力。

▶大魔法有 10 来种，想取得也要通过打倒特定敌人。使用的话，就要消耗魔法点。选择后以魔法键或“攻击＋斩”发动。

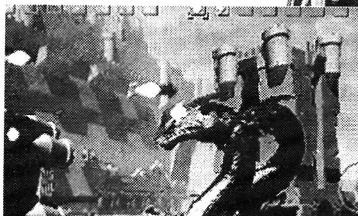


▲不光是主角会斩，敌人送你一斩的话，血槽会减少很多。“斩”是本游戏的最大特色和乐趣。

▶▼此人拥有最强斩击。近距离同敌人战斗，冒险的结果自然是攻击力度上升。如何与方向键配合输入四连斩呢？下面的老怪你敢与它玩斩击吗？必要的时候还是选择大威力的魔法吧！



复仇 暗黑骑士



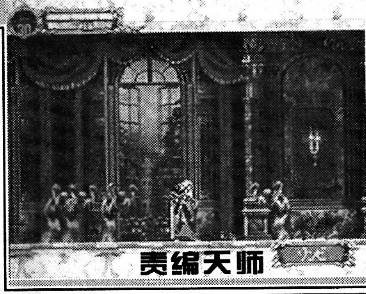
次世代天空

恶魔城X:月下夜想曲

魂斗罗厂可以放心

这游戏到底是以动作为主，属于上品。先前PS版作得相当不错，由于是二维游戏，土星在机能上既然不存在问题，移植度应当不低。别忘了KCE可是说过"不令土星派感到冷场"的话哦。是近期SS用户值得一玩的游戏。

SS	厂商:柯拿米	类型:R·ACT
	发售日:98年夏	





亚尔卡德

可装备各种道具。为了再次对封印恶魔城而去取剑，他父亲德古拉伯爵后，得知其又复活，FC版『恶魔城传说』中打倒自己



玛丽亚·兰尼德

在成长。可召来青龙、朱雀来决斗。5年过后随着外貌的成熟，召唤术也之轮回曲』中还是个稚气未脱的少女，虽然在PC－E版『恶魔城X～血



利希特·贝鲁蒙德

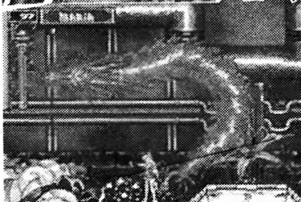
角，也是打倒过德古拉伯爵的人。体术战斗。他就是PC－E版『X』的主后裔，运用家中代代相传的鞭子及魔兽猎人的名门贝鲁蒙特世家

又是一款以低价位重新发售的老游戏，并曰：强化要素存在！在此倒是希望能给SS"强化"得好一点！类似的例子像天尊的生1，SS版在日本推定发售21万，可以肯定的是这21万玩家不拥有PS，估计不会再有大的突破了。从86年9月在FC登场以来，一直就受到动作迷的狂热支持，而土星版也叫做"恶魔城X"，却不像SFC版的同名作，RPG色彩加入后，"探索"呀、"经验值"呀就全来了，而这些PS版都有。唯一值得一提的是SS有三位角色可供选择，用鞭子战斗到底？

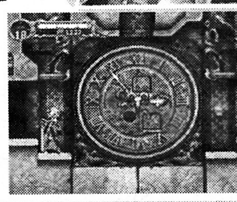
自PS发售一年多来，KCE当把时间都花到SS版的移植上吧？亦有考虑玩家寄给制作组的反应。"新舞台"、"新道具"的追加不知能否让PS爆机者重燃战火？

新舞台有地下庭园和毒性植物研究大楼二个，道具迷也请稍安勿燥，想收集齐可不容易哦，有待您彻夜不眠的努力……

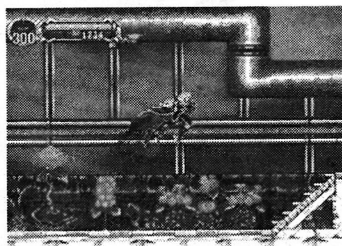
似乎没有了美妙音乐衬托就无法表达的"恶魔城"，玩家们给予其BGM以极高评价，SS版的新舞台将重放历代名曲，为了听名曲，也要买么?再有，除了PS版可用的两个强力男主角，玛丽亚这位在PC－E中登场的专会召唤朱雀、青龙等圣兽攻击并回可复体力的美少女，实力也是不容小瞧的！



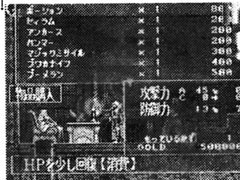
▲女猎人以召唤兽挑战恶魔城。



◀利用SS中的隐藏时钟，使游戏中的大钟和机器同步，这种尝试很有意思。

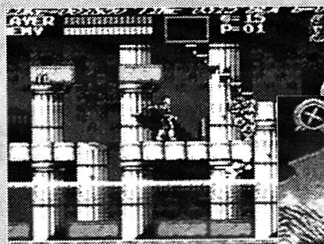


▲新版面——毒性植物大楼。

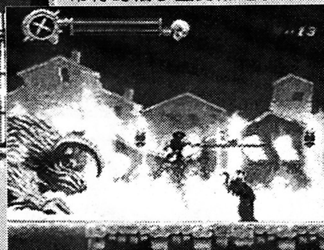


▲在城里面可以作道具的买卖，发现这个房间再充实主角装备的话，则怪兽就没什么可怕的了。

夜之一族和人类的决斗史



▲89年12月FC版"恶魔城传说"，这是"月下夜想曲"中主角亚尔卡德初次登场的作品。



▼可说是和本作相关的SFC版"恶魔城XX"(SFC版)。利希特的鞭子直劈黑暗。

●本系列回顾

86年9月26日，使用任天堂磁碟系统的软件"恶魔城"正式上市以来，夜之一族与人类的决斗史从此开始。在那之后，该系列又进化成续集的磁碟版"恶魔城2"及FC版"恶魔城传说"等。在向各机种移植同时，GB版"恶魔城传说"、FC版"外传"等旁系作品诞生。

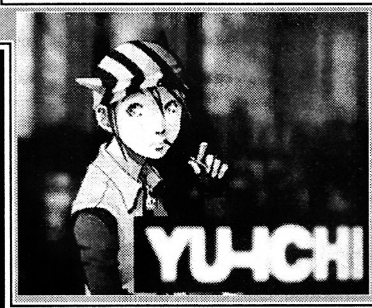
包括外传一起算，这第11款的"恶魔城X～血之轮回曲"(PC－E版)终于登场了。同样作品95年7月又被制成FC版的双X版。直到去年PS版"月下夜想曲"，这个让人既爱且怕的传说仍未结束……

恶魔召唤师·灵魂黑客

怪异迷离 魔神转生

在今作发售前真是没想到 ATLUS 会达到如此的程度，看来通过冈田耕始与金子一马的默契配合，“真·女神”系列已达到了前所未有的新高度，尤其是那种压抑和阴郁气氛更是笔者最为欣赏的。但是，对于不懂日文的玩家来讲就无法感受到与恶魔交谈的乐趣了，真是唯一的遗憾呀。

SS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:97.11.13	媒体:CD×2



在虚拟的电子都市中近三千种恶魔即将现身！

开端地点，是夜幕下的天海市。这里由于政府的“次期情报都市”政策，五年中从一个普通的地方城市一跃成为被电脑网络包裹着的模范电子都市。其建设的核心部份是名为“PARADIGM X”的网络城市。这个虚拟城市内有现实城市所具有的一切设施，当然也有现实中所不具备的，如同科幻小说中的同类题材。

在正式开放以前，只有少数被选中的市民能才有幸进入这个电子伊甸园。

天海市街边的一个公共终端。主人公（名字自定）与女友瞳（ヒトミ）正尝试非法侵入“PARADIGM X”。两人都是黑客组织巨浪（スプーキーズ）的成员。眼下冒着危险从事的违法行为不过是出于年青人的好奇心罢了。

主人公很轻松地调出了一个当选者的记录、改为自己的名字。这时，屏幕上出现了一个自称 Red man（レッドマン）的人发来的讯息。他警告主角网络警察已经出动，但主角对其人一无所知。（曾玩过“恶魔召唤师”的玩家，对 Red man 就不会一无所知了。）

黑客的手段立竿见影，妹妹友子（トモコ）打来电话，家里收到了入选通知。

回到家中电脑旁正欲开动，却收到组织发来要求集合的电子部件（在地图上移动时，按 R 键会显示地名）。

到达巨浪的大本营芝滨停车场见到伙伴之一——黑客组织的头目樱井。他捡到了一把奇特的枪型电脑，但无法启动。

玩心很强的主人公和瞳在樱井走后迫不及待地进入了“PARADIGM X”。在这里可以熟悉一下 3D 空间的操作方法。去过映画馆和空中幻象（エアビジョン）后就可从手续处（カウンター）离开了。

突然主角眼前闪烁起电光，Red man 出现了（狼形只是网络上的伪装而已）。他将主角的灵魂吸进了电脑内，不过这只是为了更好的交谈。

Red man 单刀直入，他希望得到主角的帮助，与自己一同拯救天海市即将面临的危机。为了用最直观的方式解答主角的疑惑，他为主角安排了一场特殊的电影“Vision Qust”。

所谓“Vision Qust”，实际是一些已死的战士们最后的记忆。主角需要以亲身体验来理解所面对的问题。准确地说就是化身为那些战士来经历其人生的最后一幕，Red man 称之为“魂的旅行”。在剧本预定之前被打倒就算失败，所以冒险已经正式开始了。

Vision Qust 1

被捕的魔女（とらわれのアルマ）

时间回到三天前，同样是夜幕下的天海市。一辆黑色轿车内有一名叫浦边（ウラベ）的男子，他身边的座椅上放着那把枪型电脑。

浦边，一名从组织中叛逃的恶魔召唤师。他所背离的组织是名叫幻影巫师（ファントム ソサエティ）的巨大集团。正是这个集团的一部分，ALGON SOFT 建造了“PARADIGM X”。他此行的目的是去 ALGON NS 大厦盗窃名为“NEMISSA”的程式。

由于一开始就有 LV20，战斗方面是很轻松的，至于经验值全算在主角头上。顺楼梯一直上到 5F，找到计算机室任务即完成。

剧本的结局：由于“NEMISSA”程式容量太大、浦边不得不将仲魔的召唤程式删除才得以盗取。以至于和幻影巫师最强的召唤师菲尼根（フィネガン）不期而遇时束手无策。被杀死前，他设定了四个密码（自选）将“NEMISSA”程式锁定。最后，瞳的呼唤把主角带回了现实世界。

接下来，无论如何要看一看浦边用性命换来的程式是什么内容了。至此，女主角正式登场！程式解放出了名为“尼米莎”的女恶魔。她侵入了瞳的体内，却又未能将瞳的灵魂赶走。最后的结果是两人只好暂时和平共处。今回的女主角就是这么一个双重人格的奇怪角色。

黑客组织的其他伙伴纷纷登场。迫真悟、代号六（シックス），北川润之介、代号午餐（ランチ）。两人都是今后情节中的重要伙伴。

这时，主角收到了樱井打来的求援电话，称其在 ALGON NS 大厦被怪物围困。于是主人公做为恶魔召唤师的第一战正式开场。由于主角是不会魔法的，知力与魔力两项可以不顾，而女主角则只需培养知力和魔力。培养成“魔法骑士”是两头不讨好的。

目的地：B1F 的资料室。BOSS 是名叫凯萝尔 J（キャロル J）的召唤士，用女主角的攻击魔法一炮一个轻松解决，而后将他掉落的纸片和许可证捡起。

返回大本营，最后一个伙伴佑一到达。经分析，纸片上记录的是进入召唤师网络（サマナーネット）的密码。这个网络是从属于幻影巫师集团的恶魔召唤师们接受组织命令的专用网络。通过这些讯息，众人意识到遇上了难以理解的麻烦。

枪式电脑突然收到讯息，是停靠在芝滨港口的水上旅馆“业魔殿”发来的邀请。

到达“业魔殿”，认识了一个好像腊像娃娃的服务员小姐梅亚丽（メアリー）和船主维克多（ヴィクトル）。

通过维克多的整修，使枪型电脑具有了二身的合体能力（但是有 2% 的事故机会和 5% 的消失率），并且赠送了两个软件“INSTALL SOFT”，今后在记录时就可以调整软件了。维克多的“联营”机构芝滨コア也向主角开放。不过，做为交换条件，主人公要去海岸仓库寻找“谜的人形”。那里流程很简单，先走完一、三号仓库，然后进到二号仓库内（别忘记将防寒服换上）。

海岸仓库实际上是被斯利尔（スリル）博士侵占为他的研究所了。在B3F击倒博士的人造人，而后返回1F，进入他的试验室可找到"谜的人形"，利用它就可对恶魔进行合成了。

回到大本营，从召唤师网络上看到一封挑战书。原来，上回被打败的凯萝尔J为了挽回面子再次向主角发出挑战，决战的地点设在天体博物馆。顺便提一句，此时凭许可证已可进入名叫海上方舟（シーアーク）的大楼。那里设有专为幻影所属召唤师开设的训练处，从中可收到不少低级魔物做为合成的原始材料。不过，进入其中便不能使用地图，故一定要记得入口的方向。

天体博物馆。这里陈列有黄道十二宫的展台及说明。必须答对五道关于星座的问题才能进入楼上。答案在展台的说明中，顺便增加一点儿星座的知识吧。

在楼上遇到凯萝尔J，这个傻瓜引来了恶魔穆维斯（ムーウイス）并被其附身。穆维斯会使用全体中毒的特技（中毒后攻击力减半）……被击败的穆维斯的灵体竟然也钻进了瞳的体内！而后，与尼米莎发生争夺后连同瞳的身体一起消失了……从附身状况中解放出来的凯萝尔J彻底认输，并赠送了可用于随时记录的备份软件（バックアッパ）。

回到大本营，发现瞳的影像竟然出现在电脑屏幕上。原来恶魔穆维斯遁入了"PARADIGM X"系统，而同为恶魔的尼米莎因此也学会了在网络上移动的方法。利用这种能力她将主人公的实体也带入了网上城市。这是尼米莎第一次进入"PARADIGM X"，自然十分兴奋。在服装店里她按照自己的心愿将瞳（也就是她自己）重新包装了一番。

没走几步就遇到一只红色的兔子……Red Man的嗜好是变身吗？他通知主角来映画馆进行第二次旅行。

Vision Qust 2

终结之物（果くうもの）

这个剧本的主角是幻影的一名成员，名叫犹大（ユダ），身为暗黑召唤师。尤达一直对于自己的人生道路持有坚定的信念，但是在与恶魔战斗的最前线接触到恐怖的真实后，陷入了深深的迷茫。

幻影巫师集团的基地，天海独谷（天海モノリス）高层建筑内。犹大应邀来到组织的最高指导人西次官面前。一身阿拉伯打扮的犹大，手执着一支金色的萨克斯管。那支萨克斯管实际上是与主角的那把枪一样的异型电脑。

西神色焦急地告诉他，建设中的天海市空港受到了恶魔马尼突（マニトウ）的控制。

到达天海空港内部，由于控制室被恶魔占领，电梯无法启动。只能先找到手续台（手续カウンター）手动打开电梯。顺序是1F、2F、B1F。在2F的手续台意外的撞见了丽（レイ）。丽此时从属于与幻影敌对的渣滓派（クズノハ）召唤师组织。为此，犹大向丽发出了挑战。

丽的实力非常强劲，因此，玩家要做的只是撑住一定回合数不死即可。测试过犹大的能力后丽抽身离去，并且告诉犹大他将自己的力量用错了方向。

一直以来，做为组织的骄子、深信自己的行为充满了正义的犹大已开始动摇……

当前往B1F的手续台后就可以上3F进入管制室了。在这里盘据着的是一个残缺不全的恶魔，它自称是从电子海洋中诞生的温派（ウインペ）。对付温派最好用物理攻击，若队中有增加攻击力的辅助魔法则会更加轻松。

打败温派，管制室里的电脑象发疯一般地呼叫恶魔马尼突，随后与犹大一起爆炸了。直到那粉身碎骨的最后一刻，犹大也没有找到自己人生目的正确答案。

告别了Red Man，主人公回到现实世界，正巧遇到由召唤师在网络上发来的紧急通知：天海空港内部恶魔温派再次出现，持有战斗力的召唤师立即前往。虽然是敌人的通知，但恶魔威胁的是整个天海市，所以主角与尼米莎还是出发了。

首先在2F的房间内见到犹大的灵魂，他会提示主角去寻找他的萨克斯。在B1F的废物堆积室内取得萨克斯管，从而得到犹大的赠品力量记忆体（パワメモリー）和他的全部仲魔——这是犹大一生留下的唯一价值吗？

3F管制室内，菲尼根已将温派干掉。他认出主角不是幻影的人，因此展开战斗。敌方是幻影遗留下的魔物。

战斗结束后，主人公遇到了一位名叫斯凯罗克（スケロク）的男子。返回大本营，樱井告诉主角，通过他的活动，电脑所用的辅助软件有着落了。芝滨的EL—115，见到从事非法软件销售的阿尔法、贝塔兄弟。虽然人长得有点变态，但却是一流的黑客。在那里可以买到不少新的辅助软件，但电脑的内存有限，要有所选择。

主角的母亲打来了电话，回到家中，目睹的是坐在电脑旁完全失去神态的妹妹友子，此时电脑上正映出"PARADIGM X"的VR美术馆。

回到大本营内，召唤师网络上又有了新消息传来：恶魔交易市场建成，具体地点是"PARADIGM X"内挂有"王国屋"招牌的店内。这里的雇主会提出各种要求。主人公将符合条件的仲魔交给雇主便会得到优厚的报酬。除有机会得到魔神、女神等难以合成的种族外，还可以得到一些特殊的情报，如关于隐藏种族的合成法则或魔晶变化一览表等。总之，这是个非常有用的地方。

"PARADIGM X"，VR美术馆内。早就听画廊老板说过有人能够进入画中，可没想到现在自己真的遇上了。果然，在虚拟空间内没有什么是不可能的。

美术馆2F尽头摆放着一张海豚的画。进入画中，就会置身于美妙的海洋世界，而且远方还有友子的身影，她好像在与海豚嬉戏，但此时是如同海市蜃楼一样可望而不可及的。

退出海豚的画，主角三人无计可施。这时出现了一个名叫魔术师（ジャグラー）的古怪男子。他声称可以帮助主角救出妹妹友子。但条件是与他做个游戏，游戏内容很简单，其实就是寻找棋子。

进入VR美术馆1F的画"幽泷"，首先打到宝物库，无法进入后再去找分别躲在地图四个角上的四位老者，从而获得"开门之书"。四位老者互相推脱，全部交谈过一遍后尼米莎认定有一人在说谎。此时，找穿黄衣的老头吓他一下就可得到"开门之书"。宝物库内放有第一枚棋子。

2F的风景画变形的朱莉亚（ストレンジュリア）。进入后不能使用地图，围绕有出口的建筑物会发现两个沙的旋涡。进入右边那个，按右、左、右的顺序前进便可找到第二枚棋子。

最后是"密边向チェス"。穿过巨大的棋盘，在两头小屋内找到节日终结石（ディクローズ石）。接下来主人公要与魔术师作战。获胜后便可得到第三枚棋子。

现在可以去救友子了。迷惑友子的海豚实际上是个恶魔，这个BOSS相当强，尤其是它的全体催眠术十分讨厌。与其作战一定要带上具有"精神无效"能力的仲魔。

从网络上出来，首先去EL—115取得新的软件。然后回家一趟，此时友子已恢复了正常。

从家中出来，主人公迎面遇上了一个由废旧零件拼凑成的"机动战士"。它就是恶魔穆维斯，可奇怪的是他竟然知道隐藏在瞳面目下的尼米莎的身份。一场轻松的战斗后，这家伙留下一些碎片便逃走了。

将碎片带回大本营，润之介等人认出这些碎片是由里昂自工（レオン自工）生产的机械部件。急于了解自己身世的尼米莎催促主角前往里昂自工捉拿穆维斯。

里昂自工的厂址在由良岛。这里一片漆黑，不过此时是不会遇敌的。打开电源室开关，恢复电气后便会出现魔物。

在三楼找到非正常电源室的钥匙，从



四楼正面的断层落下，打开非正常电源室后启动第二电梯。

BOSS 穆维斯此时仍不堪一击。战败后，穆维斯再次逃入“PARADIGM X”，被追得走投无路后自杀。尼米莎没能问出半点有关自己身世的东西，十分失望。

从网络上下来后，主人公意外地遇到了丽。她终于将主角三人视为了同一阵线的战友，并提示众人应去业魔殿，那里有人在等候主角。

在业魔殿会见到名叫银子的女性。她为主角等人详细地介绍了上一代主人公的离奇经历，并且说丽在主角身上看到了前作主人公的影子，因此才向主角提供帮助。在探知了主人公的决心后，她赠送了“无铭之刀”，在业魔殿内用这把刀与仲魔合体可制出强力的武器。（顺便一提，玩过上一代的玩家一定记得那位名叫久次（**キョウジ**）的侦探吧？这个组织就是以他的姓命名的。）

回到大本营，主人公发现伙伴们都焦虑不安，原来召唤师网络上传来菲尼根致主角的公开挑战书。小男孩佑一瞒着大家溜去窥探敌情，结果被挟为人质。看来与这个号称幻影头号召唤师的恶战已在所难免。出发前去 EL—115 购入新的软件。

出发地点是天海空港底层的地铁。乘地铁到达天海浮游城（天海**フロート**）。

天海浮游城内部结构复杂，但流程却单一化。只要有耐心就足够了。与菲尼根会面后，他会提出与主角一对一决地决胜负。有信心的话就答应下来吧！

战斗中他会召唤出与己方电脑中完全相同的魔物应战，因此这倒的确是一次公平的较量。阵容相同的情况下，只要熟知己方仲魔的弱点就行了。击败菲尼根后，他如约释放回了佑一。

主人公平安无事地返回大本营，大家一片欢腾，但唯有佑一与众人不同，原本性格活泼的他现在却像变了个人似的……

事情还没有结束，网络上发布了市政府公告：对主人公进行通缉并吊销其市民 ID。在这种电子都市里，失去了市民 ID，就意味着被剥夺了一切经济权力，根本无法生存下去。敌人竟使出了这种卑鄙手段。（具体影响，只要到平时购物的芝滨**コア**去逛一圈就知道了。）

最后，还是通过樱井的关系，从阿尔法和贝塔那里得到了伪造的 ID，才摆脱了窘况。幻影使出这么狠毒的手段，更坚定了主人公与其作战的决心。

接下来的战斗，是拯救同伴真悟（**シックス**）所迷失的灵魂。继友子之后，真悟也陷入了相同的植物人状态，他面前的电脑上显示出恐怖屋（VR **ホラーハウス**）的画面。

正如那个神秘的声音所说的，大多数人在面临回到过去和迈向未来的选择时多会选前者，是因为来补救自己在过去犯下的无可挽回的错误吧。真悟也是如此，太执着于过去，以致于被恶魔所控而自我迷失在回忆中。要拯救他就必须进入三个记忆的间，将他的心从过去唤回。

但是在进入三个门以前，建议先从尽头的阶梯走到楼上。2—4F 各有一件女主角专用装备品。备齐后非常强力。另外，恐怖馆内有不少魔物持有“咒杀”，它能够令主人公瞬间即死，因此一定要装上防咒杀的道具。

进入记忆的间，启动八音盒，分别进入三个名为“幼年的回忆”、“追忆的风”、“过去的扉”的迷宫。在其中建议使用退鹿水（店内有售）驱除魔物来专心找路，若掉落至 B1F 则可在十字架后面找到阶梯。在迷宫内，找到门前天花板上有一盏灯的房间即大功告成。这些房间里珍藏着真悟幼年的回忆。

谜底终于揭晓，幼年的真悟有一个对他关怀倍至的姐姐，两人曾约定要一辈子在一起渡过。但是，一次真悟开玩笑时不慎将姐姐从楼梯上推下，失手害死了姐姐……那个流血的玩偶意味着生命如同玩偶一样的脆弱。长期的负罪感使他决定在这个 VR 空间里与“姐姐的亡灵”共同渡过余生。

此时去 6F，打败那个“亡灵”即可救出真悟。在那个小女孩消失的一刹那，会见到一只有水晶般光泽的神奇生物，这是什么呢？

回到现实世界，真吾已经从回忆中振作起来了，而瞳仍然对消灭真吾姐姐的亡灵十分感伤。

回到大本营，竟有刺客杀上门来。（战斗准备在去真悟家之前就要做好）战斗完毕得知敌人在停车场安放了炸弹。

樱井将车开到了由良岛仓库，从现在起这里成为了活动的基地。刚安定下来，妹妹友子打来电话通知父亲出事了。在名为金钱购物中心（**あかねモール**）的超市内主人公的父亲与许多人一起陷入疯狂状态。

赶到金钱购物中心，进门后在右边的壁柜内找到钥匙。然后进入仓库，将蓝、黄色开关打开才能进入仓库 2。在 B2F 找到陷入疯狂状态的父亲。

回到新的大本营，正遇上润之介等人完成了分析工作。调查的结果，所有产生疯狂、失神症状的家庭都是“PARADIGM X”的入选者。而所有与“PARADIGM X”联网的个人电脑都装上了名为小囊（**クリプト**）的 CPU。

小囊是由 ALGON 精工出品的。润之介的父亲也在那里工作。对此他很不安，由于母亲的缘故，润之介一直没有原谅自己的父亲。

出发去 ALGON 精工之前，召唤师网络上传来斯利尔博士的消息。此时可以进入位于二上门的“灵长智能研究所”。里边有多得惊人的低等魔物和香蕉皮。BOSS 是博士手下的猴子，必须连续回答正确五个问题才会进入战斗。战斗时猴子会召出许多拥有“肉弹”的魔物，此时不要将主角放在队列前排。不过由于战斗结束后并不能象上一代那样得到造魔素，所以这里是可来可不来的。

ALGON 精工。将 2F 的开关全部打开后，将 1F 的各个生产线（生产**ライン**）走遍。走完 3F 后回到第一生产线，在这里亲眼目睹了小囊的生产过程：每一只小囊内部都封装了一只水晶蝙蝠一样的奇妙生物，但普通人是看不见这种生物的。

这时润之介的父亲出现了。虽然作为这个工厂的一份子，他还是支持了大家的调查活动。从他那里可得到进入工厂头目房间的许可证，在 3F 壁上有文字的区域就相当于入口。

在这里找到了事件真相的记录，小囊实际是幻影发动的灵魂收集工程的组成部分。那个象蝙蝠一样的东西能在网上移动，并且具有进入人的内心能力的病源生命体。友子与真悟就是这种东西的受害者。

这时工厂长赶来，并变身为恶魔塞姆哈萨（**シェムハザ**），他是典型的魔法型 BOSS，由于他具有魔法反弹能力，而且擅长物理攻击的仲魔又承受不了他的魔法，所以身边若没有魔防高、战斗力强的神族成员的话就必定是一场苦战。

回到大本营，电视上播出新闻，将主

角、真悟、润之介和佑一做为罪犯黑客指名通缉。这回做得更绝，除背水一战外众人已无退路。

紧接着收到一封寄给樱井的电子邮件，称赞他在事件中起了很大作用，署名竟然是 ALGON SOFT 负责人门仓。樱井立即被众人视为叛徒，他承认自己以前在 ALGON SOFT 工作，但发誓并没有出卖伙伴，可是由于他没有被通缉的事实使他的故事显得软弱无力。

伙伴们纷纷弃樱井而去。尼米莎却劝说主角不能仅仅因为敌人的一封信就怀疑生死与共的伙伴。后来的事实证明她是对的。

此时又接到 Red Man 的通知，准备最后一次"魂的旅行"。

VISION QUST 3

最后的一叶

时间回到数月前。在古色古香的唐人街中华餐馆。天海市实权人物西次官和一个神秘的东方女子在一起。这个东方女子名叫尚美（**ナオミ**），体内继承有神的血液、拥有无法形容的力量。这次应西次官之请，前往二上门发掘出的古代遗迹内消灭沉睡的恶魔。

由于尚美没有 PC，没有地图可供查看。因此在废墟中前进时一定要认准方向。至于战斗，这里却是最简单的，使用尚美的神技就可轻松对付。就算 MP 快耗尽，酒神苏摩神权现（**ソーマ**神权现）那一式也可保证用之不竭的 MP。

神殿有两个入口，左方进入是泰亚马特（**テアマット**），右方是阿普斯（**アプス**）。两者都已不能称之为恶魔，而是太古的神。幸好在长年的睡眠中已遗忘了神的技能，因此攻击方式都很单一，只要注意回复即可获胜。

令尚美出乎意料的事发生了，打倒古神后，自己的意识也开始模糊起来。由于神被打倒，她体内的神的血液也随之死去。这个神与恶魔生下的女子，由于投身于世俗红尘而断送了性命。

至此，Red Man 唤醒主角灵魂的工作已经结束。然而对于尼米莎的身世，他答应在下一次会面时揭晓。

虽然伙伴们分手了，剩下的三人还是得继续作战。樱井向 ALGON 本社的电脑系统输入病毒，虽被察觉但已引发了异变。ALGON 本社内被封印的恶魔纷纷出笼，整个建筑物结界已无法进入。尼米莎想出以网上进入的办法，利用她的网络移动能力将主角送入 ALGON 本社。(在"PARADIGM X"中选"**アクセズ**"一项)

ALGON 本社内已是电气全无，魔物四处游荡。众人在 1F 意外地碰上了菲尼根。但他提出休战，并要求暂时与主角合作清除魔物。按照他给出的顺序（若不与他合作，会拾到他的记录，也是一样的），解开 2F 的各个封印。对 BOSS 战之前，会先与菲尼根一决高低，尽管是与这家伙的最后一次较量，却仍是令人失望的简单。

BOSS 是网络怪物马尼突（**マニトウ**）的一部分。与前几个家伙一样，认识尼米莎并疯狂地向她攻击。击败马尼突后瞳的身体受其影响发生异变，瞳的意识陷入了沉睡状态。尼米莎告诉主角不尽快找到办法瞳就再也不能醒来了。

回到大本营内，等在那里的竟是木偶般的佑一。而真悟、润之介和樱井也成了敌方的人质，被洗脑的佑一则被送回来传话。而在附近目击到幻影的人后赶来，并担任了对佑一的治疗工作。

人质关押地点是天海大厦市政府所在地。这里除了等级很高的魔物公开在国家机关内游荡外，流程也颇费周折。

大厦分为相互独立的左右两部分。在 20F 的两个仓库内分别救出真悟和润之介后，将两人送到 20F 的管制室内。(左右两部分各有一个管制室）两人合作破译了管制室的密码，但是启动密码的体力活只能由主角胜任。按照给出的密码，分别走左右两部分的 2F、3F、19F 启动相应的英文字母。然后回到管制室，此时中心联络口已开，可直接从 20F 来往于左右部分。然后再进入塔的上层区域，打开剩下的密码，完成后在 30F 的第二制御室会合。进入塔的中心部分，在会议室内见到门仓。这家伙似乎已经自认失败，交出了电梯钥匙。

次官室内，与市政府头目西次官会面。不出所料，这个长得像个吸血鬼的家伙也是个恶魔。BOSS 西次官的本体是阿札泽尔（**アザゼル**）物理战斗很强，要出动魔法型阵容。

打倒天海市最高头目，似乎一切都完结了。只剩下樱井没有找到。众人来到建筑物顶部，炸毁了用于灵魂收集的设施。

破坏工作刚结束，恶魔撒特奈尔（**サタナエル**）出现。他附体于樱井向众人发动了攻击。撒特奈尔的特点与阿札泽尔刚好相反，长于魔法而惧物理攻击。

击败了撒特奈尔，樱井也伤重而死……亲密伙伴的死使瞳的意识出现了短暂的复苏，但随后又陷入了更深的沉睡。

昏迷中，尼米莎和主角见到了 Red Man 的真正样子。他告之尼米莎的身世。原来真正的马尼突是形成于网络海洋中、本身不具有善恶意识的巨大生命体。从这个母体里产生了恶魔穆维斯、塞姆哈萨、温派、阿札泽尔和撒特奈尔，而尼米莎是 Red man 为了破坏马尼突，从马尼突自身引出的精神体。她存在的意义就是为了毁灭生下自己的母体，因此会遭到那些算得上是兄弟的恶魔追杀。由于自身没有实体，与瞳同化的结果，瞳的灵魂正在被尼米莎无意识地消灭。

明白了真相的尼米莎毫不犹豫地开始寻找马尼突。最终战的地点是掩盖于市政府大厦地下的古代遗迹。从芝滨的左边进入二上门。入口在天海大厦旁边的芯片（**チップ**）搬出口。在二上门地下 3、4 阶段可以找齐一套"将门武具"——主角的究极防具，但必须有 10 的魔力才能装备。

走到写有"圣堂"的门前时，就到了最终战的目的地。为了发挥仲魔最大能力，最好选择新月或满月的时候。

目前的物体就是马尼突吗？巨大而又光辉的躯体，四周飞舞着萤烛般的病毒生命体，完全不是概念中的恶魔形像。尼米莎尝试着与其沟通，却发现此时还有异物在场。

"异物"是"PARADIGM X"的缔造者门仓。他站在马尼突顶部，拼命吸收载有人类灵魂的胞子，并且由于他的存在，阻碍了尼米莎与马尼突的联系。

最终战开始，目标就是门仓。门仓较有威胁的攻击是"异形胞子飞弹"和"极光大破斩"。最终战有两种打法。正统打法与其对决，一定要有会辅助魔法的仲魔。名称中有"**カジャ**"字样的则是辅助魔法，全员攻击力上升、魔法威力上升与防御力上升是一定要有的，若再加上命中力上升和敌防御力下降的话，那么这一战就会很轻松了。这种打法的关键就是要预先了解仲魔的性能。

较邪门的打法适用于主角等级较低时（笔者当时只有六十三级）。尼米莎的"尸术"（**ネクロマ**）能将战死的仲魔变为 UNDEAD。不死形态的仲魔不能使用消耗 HP 的特技，不惧物理和魔法攻击。弱点是怕"破魔"（**ハンマ**）。另外对其使用 HP 回复也会导致重新死亡，好在最终 BOSS 是不会破魔的。因此在前排放上三个死尸后，唯一考虑的就是保护男主角了。

门仓的第二形态是与马尼突同化后为一棵象树一样的东西。除保留前面的招式外还会使用究极的冲击魔法"**セカンドザン**"，威力奇强。另外，上一战时用辅助魔法所提高的能力也全部复原。但总体来说，这种难度与上一代最终 BOSS 是天壤之别，也许是这个系列历代 BOSS 中最弱的家伙。

消灭了门仓，尼米莎了解了马尼突真正的心意，做为网络中产生的生命体，仅仅是维持自身的存在就会对人类带来危害，尽管这并非出于自身意志，只是为了有一个容身之处，但仅此就会对瞳造成无可挽

救的伤害。

两位一体的局面结束了。尼米莎回到了自己真正的家，在最后的歌声中祝福瞳的苏醒。

尾声，润之介与父亲重归于好，并为了继续探求自己未知的事物而当上了职业记者；真悟接受了家传的店面；佑一的目标则是成为樱井那样的黑客高手；瞳计划与父亲一起去美洲旅行，到那里看一看尼米莎出生的地方……

启动破关记录，余兴未尽的玩家还会得到一展身手的机会，原本不能进入的天海ベイ 11F 现在开启。里边是谜一般的“时之回廊”……如同“皇家骑士团Ⅱ”中那与破关毫无关系的“死者宫殿”一样，算是对玩家的一份赠礼吧。

最后还要说明的是，由于笔者水平有限，这个 GAME 中仍然还有一些密秘笔者没有发掘出来。这些就留给玩家们了，无论如何，意外的发现都要比按着说明得到的收获更令人欣喜吧！

战术经验谈，协助玩家踏上恶魔的合成之旅！

——初级者——

●物理攻击的分类：分为打击、斩击和铳击三种。魔物的普通攻击只能是打击。

●魔法分类：分攻击辅助回复三大类。攻击魔法又分为火系（**アギ**）、冰系（**ブフ**）、需要（**ジオ**）、冲击系（**ザン**）、万能系（**メギド**）、死系（咒杀与破魔），咒杀（**ムド**）与破魔（**ハンマ**）的主要区别在于前者多对光明属性魔物有效，后者反之（除相性中特别标出不惧即死的魔物）。

●主人公的成长值：

力　物理攻击力，与铳的破坏力无关
知　魔法命中率及破坏力
魔　魔法破坏力及 MP 上升
防　物理防御力及 HP 上升
速　一回合内行动先后、及攻击命中、回避率
运　会心一击出现率及回避率。

●恶魔简述：由于己方的召唤仲魔在战斗中不能增加经验值，因此要培养出强力的仲魔就必须不断进行合成。将中立属性的魔物会话说得（游戏中盘亦可增收暗黑属性），但中立属性的魔物实力难以负担重任，必须通过二身与三身合体来求得光明属性的魔物。合体的法则，可以在业魔殿和自己的电脑内查到，在此不重复了。合体的限制是主角必须达到与该魔物相同等级。当然与中立系魔物对话，也要遵循等级原则。



魔物的数据表内，除与人类相同的内容外，还会多出两项。另外，名字下方写有该魔物的特性，例如具有“物理攻击反弹”的魔物，就真是顽石一块，只能用魔法攻击了。

右上角那一条横座标，它表明了该魔物的能力起伏。对应于下方的是月相变化，位于座标上即能力上升，反之下降。多数魔物在满月时达到高峰，在未装备专门用于满月对话的软件以前满月时是不可与魔物对话的。

●魔物相互关系：在属性方面，极端相反的魔物不能同时召出。另外，与魔物对话时，己方队伍中若有与其不能相容的魔物，那敌方魔物就不会加入。遭遇自己 COMP 中已有的魔物时，与其对话会令你体会到友情的好处。

——中级者——

●魔物的合体：属性相差太大的魔物无法合体，而且对于高等的光明系种族必须利用三体合体。合体后的魔物能继承与其特性相符的魔法、特技。如果在业魔殿合成、继承的话，能力则会更强且不易出现事故。

造魔的合成较为特殊。造魔的能力高低纯粹取决与其合体的魔物的绝对实力，而与等级无关。在合成造魔时，可以有意识地挑选较好的特技让其继承。

●仲魔的忠诚度：今回变得十分容易，任何性格的魔物，只要将其灌醉（八角酒店有售）再发发酒疯即可。

●魔晶的变化：忠诚度满值、性格狡猾的魔物可变化为更种物品。性格愚钝者变为“传说的万马券”。

精灵：合体后使一部分魔物同种族上升一阶段。配方如下，

サラマンダー：大天使、神兽 X2
シルフ：妖魔、天使、妖鸟、魔兽 X2
ウンデイーネ：妖精、龙王、鬼女 X2
ノーム：夜魔、堕天使、妖鬼、地灵 X2

御魂：四种御魂对应不同能力。用于给仲魔增强能力。

和魂：**シルフナウンデイーネ**、**ウンデイーネナノーム**、**ウンデイーネナシルフ**
荒魂：**サラマンダナノーム**、**サラマンダナシルフ**、**サラヌンダナウンデイーネ**
幸魂：**サラマンダナシルフナノーム**、**ウンデイーネナシルフナノーム**
奇魂**サラマンダナウンデイーネナノーム**、**サラマンダナウンデイーネナシルフ**

——上级者——

●隐藏种族

珍兽：满月时含有兽族在内的合体事故。
秘神：新月时含神族在内合体事故。秘神有很强的特性能力。
威灵：新月时光明属性魔物与暗黑属性魔物合成体（必须至少有一个属性为 LAW）。
狂神：条件同上，不过时间改在满月而已。
英雄：
ジャンヌ・ダルク——LV40 以上造魔与威灵**ブラックマリア**合体
ジーク フリート——LV50 以上造魔与魔神**ルーグ**合体
サラデイン——LV60 以上造魔与威灵**アリラト**合体
猛将（满月时）：
ラリヨウオウ——LV40 以上造魔与龙神**セイリュウ**
ハゲネ——LV50 以上造魔与邪龙**ファフニール**
ヨシツネ——LV60 以上造魔与威灵**ハチマン**

●合体事故的利用：合体事故除产生珍兽、秘神外，亦可产生等级高于主角的魔物，十分有用。但通常的合体事故率只有 2%。这里头有个小密秘：在恶魔交易市场（**パラダイム X** 内的王国屋）完成**ミセス・リョーコ**的依赖女神**フォルトウナ**（LV30），得到 INSTALL SOFT “**コペルニクス**”，将其装上，就会出现高达 94% 的事故率。笔者曾于 LV30 时出事故得到 LV44 的魔神，真是名符其实超前消费。

文：李可扬　　责编：PERFECT



格斗天书

小天天主持的高打乐园

霸王塾

殉哭杀来了！！

广东番禺　必胜无赖 DAN

说 CAPCOM(以下一律称之为 CAP)和 SNK 为 2D 格斗厂商中的“两大头目”，相信无人反对，但在我国要论到“受冷落程度”,似乎 SNK 却总是“败于”CAP,在下颇感心痛……

因为格斗游戏的元祖“街霸”始终出自 CAP。虽然隆、肯等人物多少有点使人觉得落伍，但他们骨子里所散发出的独特内涵却足以使之历久不衰。回看现今各种形形式式数之不尽的格斗人物其实也只是在不断地重复着这一点点气质而已。但再看 SNK 的“开山鼻祖”——“饿狼”却只是一个抄得“光怪陆离”的早产作品，形式上的抄袭已无庸致疑，且连攻击方式也抄得那么明白。不同的只是这只为抢饭吃而生的“饿狼”那些怪得骇人听闻的招式。如 TERRY 有那么好的力气一拳打在地上发出“飞行”道具，为何不干脆打在对方身上呢？不怕手痛吗？还有他的对空技，做出那样的动作已经很是惊人了！更别说用它来打跌对手……至于某个出招前必做的“大”字动作大概是在提醒对方“小心”吧——如此君子行为也真难怪 TERRY 那么受欢迎了。就连“无影滑板顶心肘”的 ANDY 和“某旋风”的 JOE 也要靠边站。TERRY 的红白兰仔裤服 LOOK 简直比得上 AMERICA 的超人有余！奇怪的是为何把“饿”的主角设定为“外国人”？这大概是为了摆脱阿隆的影子而产生的副作用吧？……

但，当然，SNK 的优点还是有很多的。作为 CAP 的头号死敌(天语：此语最不恰当)SNK 确有很多创新的地方，如连续技、超必杀、乱舞技、前后冲、闪避、挑衅、储气甚至组队！但中段技、反击技、大小跳跃、空中连续技、追打技、阻碍、双人超杀，还有把储气从被动变为主动，把 KO 原因分类，精确的判定等等却都是 CAP 所创。其实也该多谢有 SNK 与之相争。“对战格斗”的确使“双方”功力提高不少呢！因为要战胜实力强劲的对手 SNK 不容易。好比如是 SNK 的格斗力度感非常强劲，招式精奇辛辣，形式华丽多变，人物鲜明等等，都是 CAP 无法取代的。“KOF”系列中草雉和八神带出崭新的幽皮且高贵的格调，有别于以往的人使这得到空前的成功。从他们受欢迎得让人眼红的程度便可知道了。事实上在下之所以爱上打机这玩意也是因为跟“侍魂”邂逅之故。的确“侍魂”是 2D 格斗的另一始祖！有形有格还有独特创新，绝非三言两语可述……反正是使我爱得要死！

但身为中华儿女的在下对于 SNK 在游戏中屡屡更改、删除我国人物的作法就实在太看不过眼了！在“饿”、“龙虎”、“世界英雄”、“侍”、“风云”、“KOF”中便能引正这点了。相比之，CAP 旗下的中国人物虽并不多，只有春丽，李小龙、LEI－LEI、元、YUN 和 YANG，且与 SNK 一样都只能作为一些“段章取义作作加加”的配角而已。但起码还算美观，不像 SNK 总把那般品味的形象全都加在我们头上。

面对奇招百出的 SNK，CAP 当然不能默守成规坐以待毙了。谁说？于是空前绝后精彩(个人认为)的“魔鬼怪婴”的涅盘——“魔域猎人”与以往强调“真实”的格斗完全不同。“魔”所带出的是虚幻迷弥、色彩缤纷、千变万化的唯美“恶魔”。各具特色的“人”物都统一在这主题之上(天语：建议恶魔迷观看 OVA。沉重、压抑的世界观不逊铁甲飞龙 2)无论是主角(高贵的吸血男爵、性感的蝙蝠尤物)还是配角(调皮可爱的小野猫、帅猛的系着布腰带的人狼、棉花糖般的雪人等等)都充满独特的魅力！都是那么可爱！！连丑角(浑身是摇滚不死精神的玩“BEND”的澳洲丧尸、裹满弹簧布的法老等)也不例外。当然还有两大“软硬”BOSS 了！单说“人”物设计已堪称是 2D 格斗之冠了！再有版头设计，特别是选人画面也独具匠心。游戏性上，虽然使用的都是拳脚键，但角色攻击的方式却是运用上身体的任何部位、穿着的衣服、任何姿势甚至是变身后作出攻击！！！等等。真是“妖”气逼人“魔”力四射且极为趣致(但有多少人知道这种“攻击”背后的制作人要花费多少心血呢)！后发制人的飞行道具(天语：可是 PHOBOS 的么?)，空中多段攻击和“人人有份”的指令投，强化后的 ES 必杀和多种 EX 超杀的设计使游戏如行云流水让人觉得赏心悦目，还把格斗游戏特有的副作用(暴力感)减至最低——甚至变成了轻松搞笑。(从角色受到攻击时、被打跌时、被追打时，还有“死光斩”、“雪球攻击”、“地狱恶灵杀”、“王家的制裁”等等可以看出)(天语：不妨再看看土星版的最高移植作“恶魔 3 加”)。



主持人插图。感谢郑州朱卫强同学的

只可惜“另类”和不强调暴力反而成了“魔”的死穴。得不到本地玩“家”的共鸣，唉！还是“心太软”的人才喜欢啊！

幸好近年来“希曼对街霸”、“美国漫画英雄”、“某某对某某”都为 CAP 取回不少公道。就连一向被我视作“笨瓜”的 MARVEL SUPER HEROES 在 CAP 的粉饰之下竟有了前所未有的升华，也把我迷住了。但力度感不强，超必淡化，画面人物质感单薄等都是 CAP 的疚病。却不知何时才会学“乖”。特别是街霸 3，除了高密度的画面和“阻碍”的引入使战术大大提高作为卖点之外，以“写实”为基调的设定，使招式变得普通之味，加之超必被强行扼制到只能选一种(这最使我莫名其妙！！！)。简直是史无前例的文化大倒退……黯淡地让人失望……

虽然街霸 3 让我伤心(天语：伤心不必要)，但还是有开心的事发生。正当 SNK 要推出“3D 侍”而不断“廿文廿武”之时，“私立 JUSTICE 学院”却已平地一声雷响彻四方了！

或者以上的文字会过于主观偏击，但对于无数臣服在“KOF”天威之下的玩家来说，在下的意见大概也可以作为小小的“动平衡”吧……(天最后一语：DAN，画我已转交，另外你新画的恶魔和 VF 也收到了。SNK 拥护者战斗力极强，招式破坏力也很大，你要小心……)

SNK 拥护者的文章业已准备 OK！➡

有必要深入讨论令玩家着迷的格斗敏感话题

走在机铺附近，听到一些震撼声音（噢根…泡鹅蛋…我乐意…）！走进机铺，哇！97拳皇！哇哇！我高高兴兴地跑到机台前开始PLAY。好爽呀……哗！（口水声），真不愧为SNK力作！460M！

可是，在饱览美丽图案后，不禁对SNK的克招的平衡感感到遗憾！WHY？我终于知道SNK为什么只能是准格斗王了，看看侍魂、饿狼就知道了。

几乎SNK每一位角色都有一两种赖招，使初玩者被“高手”活活玩死，几乎没有新手敢挑战、敢比招。弱者愈弱而强者愈强！想当年，街霸刚出世时，我——一个从来没玩过的人出于好奇，与人决斗，在不知道招的情况下，将人打败（只是第一局）。自尊心、虚荣心强烈地得到了满足！（记忆犹新）

可现在的游戏（指格斗）越来越注重色彩、图画、音乐、出场人数、招式繁多，而忘却了最重要的一项——克招性（绕了一大圈）！（作者从成都发来信件，属名“新人类”　级别：弓箭手　HP:300，文章题目叫作“杂文”）

SNK的阴谋与CAPCOM的我行我素

霸王塾

天语／“天尊”被本人“乱用”而令您心烦？SNK高打大概早已作好给小天天来个“千八百式”的准备了吧？小天天迅即启动瞬狱杀……看来不但次世代要分派，格斗也要分派才行。前期“格斗测试”提及FTG既是艺术又是技术，SNK和CAP在这上面的表达是完全不同的（堪称“背道而驰”）。各自拥趸的看法当然区别很大。下文由哈市张禹读者撰写。

面对不可一世的CAPCOM及其下街头霸王们（又一群梁山好汉），也曾经有一些公司推出过他们自己制作的格斗力作，但都没有能够抵挡住肯的“升龙裂破”及隆的“真空波动拳”，并非这些公司制作的不好，而是CAP的格斗作的太好了，游戏中的紧张与爽快早已在一代玩家的心目中烙下了深刻的印记。在当时街机仔的心目中，没有哪个游戏能够取代它的位置，直到有一天……



直到有一天，我在机厅中发现，许多人围在一台业务用机面前，相互无语，久久不肯离去，而不远的“超级街霸Ⅱ X”已无人驻足观赏了，我怀着好奇心凑上前去定睛一看，那鲜艳的色彩，极富个性化的人物形象以及动作十分夸张霸道的超杀和十分陌生的操作系统，都给我留下了深刻的印象。那便是SNK现今的巅峰系列作、“格斗王”之二——95。

SNK可谓业界一大怪杰（据说社内有剖腹自杀的规定），在2D格斗阵营中，虽可与CAP平起平坐，甚至大有后来居上的气势，但这并不是一下子就得来的结果，而是慢慢总结经验教训，一点一滴地踏上2D格斗顶峰的。由于“街霸”是2D格斗的开山祖师爷，所以做起来便相对容易些，它的很多东西都已成了不成文的规矩，对游戏业来说虽是好事，但对制作公司来说，却是用之不妥，舍之不可的。比如它的飞行道具攻击↓↘→拳，对空攻击→↓↘拳等，现为典范。这就逼得SNK走上了一条前无古人，后无来者的“旁门左道”。

如果说CAP是正统格斗大师的话，那么SNK无疑是地地道道的邪派高手。他的气力槽、超杀的设定早已成了SNK的招牌卖点，并在他的KOF系列中推出以三人组队格斗的创意。就连大名鼎鼎的“VF3”，也在其最新版本中采用了这一创意。我们不难从中看出SNK在制作游戏时的良苦用心：具有多杀战线，带给玩家另类感觉的“饿狼”；首先定义气力槽并可使用超杀的“龙虎”；拥有无限爽快感，史上第一个刀剑格斗“侍魂”，及让菜鸟玩家不敢轻易上阵的终级KOF。（天语：本天师有些老糊涂了，“菜鸟”上阵难到有伤“大雅”？上面“新人类”早有定论。“寓高深于平凡，一显格斗魅力”的CAP以及SEGA，虽然被SNK和NAMCO给“后来居上（部分玩家意见）”，但说不清）

上述每一个游戏都足以让CAP头痛不止，虽然CAP推出了带有原创超杀“少年街霸2”（这是继超杀出现后又一让人瞠目结舌的发明），但它似乎难以抵挡’96要做格斗盟主的势头。无奈天尊便仿效KOF推出“某某对某某”（哈哈！祖师爷被逼得走火入魔喽！）虽然这几款百年难见的游戏制作非常完美，但多少给人以玩票的性质，况且超人英雄们的怎么也占据不了已拥有NGO诸位大侠的玩友们的心啊！于是，在前作面世5年后的96年底，CAP终于推出了他的“街霸Ⅲ”。虽然首次引入了前冲、快退及大跳、小跳等诸多系统，但和97的36人外加5名隐藏角色的豪华阵容相比，它显得“单薄”些了，并且出场人物基本都是“新秀”，虽然已经是“第三度冲击”，但已被97光芒镇了下去。可是，也许CAP内功深厚，几达“返朴归真”之境界，推出以搞笑为主的“口袋战士”，角色大头、放弃一贯拳脚配置，加了一个S键即大威力攻击（很像“饿狼”的哟），这就把指令简单化，对于我这样“菜鸟”级玩家，当然……



本人预言，在2000年来临之前，KOF肯定会越出越火，CAP想逐鹿中原，夺回昔日的大好河山，不是没有希望，就看他下一步怎样去做，我们且拭目以待，看他的“街霸ZERO3”怎样到来！（天最后不得不语：就像下一页介绍的那样“到来”！对于至今仍在苦练苏杜姆和小红帽的小天天来说，看到这篇文字，不禁“气泪盈眶”！萝卜白菜各有所爱我爱阿迪达斯南无阿弥托佛……怕天师偏心将有分量的投稿埋没？不会不会！）





街霸 ZERO3

●街机●日本卡普空公司●2D 对战格斗
●98 年秋推出●CPS2 基板●开发中画面

2D 对战格斗原点“街头霸王Ⅱ”，其相关作品数目众多，水平良莠不齐。而“少年街霸”系列婉如一阵和风吹过，令得该系列有所复苏。因“街霸”在世界范围内属“大佬”级游戏，其地位之尊，恐非三言两语可述。在目前游戏业界很不景气的情况下，各大知名街机厂商无一不在翻炒冷饭，而 CAP 和 SEGA 似乎首当其冲（若提及格斗创新，2D 有 SNK，3D 便是南梦宫与史氏，且大有后来居上之势）。

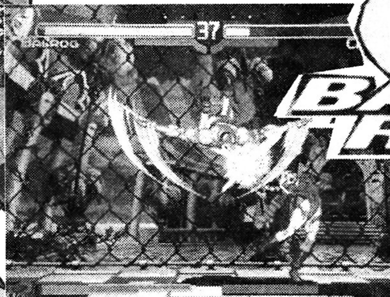
在本作中，值得注意的是新登场者。2 代有 18 常人，3 代则增加了 5 位，4 位是熟脸，只有 KARIN 小姐好像没听说过，看其飒爽英姿尤在嘉米之上。如果真豪真隆之类也来凑凑热闹的话，就不止……

因情报、发稿所限，本期先于黑白版中抢发。请所有玩家注意本刊今后彩页报道！游戏众生，格斗为上；平面先驱，唯我“街霸”！另据消息透露，天尊还将翻炒“街霸 4”、“恶魔对街霸”等“冷饭”（后者可是很受期待哦！那么多“某某对某某”连编者都记不清了，但“魔对霸”可不能忘）。



▲▼老前辈春丽和学生樱花的“风头”被抢！人家卡琳小姐动作怪异，手腕上似乎还有什么机关，一定不好对付……





◀CAP 格斗贵在“动作柔和，简单自然”，但这并不代表“不硬派”。对战时就知道了。图中我们发现，“忍刺儿”用的这招，其“华丽”早在若干年前就人所共知了。



卡琳

热烈庆祝高打乐园“霸王塾”的重新复出—欢迎投稿！



KOF97 连续技续篇

霸王塾

湖南湘潭第二中学　朱华明

●二阶堂红丸：跳跃超重击（空中 C＋D）＋弱雷韧拳（↓↘→A）＋弱雷光拳（↓↘→↓↘→＋A）●罗伯特：跳跃超重击＋强飞燕旋风脚（→↘↓↙←D）●八神庵：(在角落里)站立超重击＋暗钩手/里百八式·八酒杯

以上这些招式一般是不能连续使用的，只有在一种条件下，即在破招时——敌方出招的同时，被己方击中，己方出现连打数字处，便会出现一排红字，这表示可以追击一次，但玛丽的跳跃超重击＋→↓↘D 则不必破招。

●二阶堂红丸：跳跃重脚＋站立重拳＋(→＋B)＋弱雷光拳，此招中站立重拳＋(→＋B)这段是不能连续的，打电脑还可以。●八神庵：(在角落里)跳跃重脚＋超重击＋里百八式八酒杯＋弱葵花＋禁千百十一式·八稚女，这个连续技在跳跃重脚＋超重击之间是根本不可能连续的(除非与你对决者很弱)，之后接八酒杯也需要破招。

关于山崎的无限连杀，我认为，照“浅研”中那样去连，是不妥的，好的方法应该是：→↓↘B＋B＋→↓↘B＋B＋……。下面我将补充一些连技。

▶真七枷社

真七枷社
近敌←或→＋C
近敌←或→＋D
→＋B
近敌→↘↓↙←→＋A 或 C
近敌←↙↓↘→＋A 或 C
←↙↓↘→＋B 或 C
↓↙←＋A 或 C(下三技为超杀)
近敌←↙↓↘→←↙↓↘→＋A 或 C
↓↘→↓↘→＋A 或 C
近敌→↘↓↙←→↘↓↙←＋A 或 C

▶真克莉丝

真克莉丝
近敌←或→＋C
近敌←或→＋D
→＋A
↓↙←＋A 或 C
→↓↘＋A 或 C
近敌←↙↓↘→＋A 或 C
↓↘→＋A 或 C
★↓↘→↓↘→＋A 或 C
★↓↙←↙↓↘→＋A 或 C

▶真夏尔米

真夏尔米
近敌←或→＋C
近敌←或→＋D
→＋B
↓↙←＋A 或 C
↓↙←＋B 或 D
←↙↓↘→＋ABCD 任意
跳跃中↓↘→＋B 或 D
★↓↙←↙↓↘→＋B 或 D
★↓↘→↓↘→＋A 或 C

当以包含超杀在内的连续技为最劲！

①跳跃攻击＋普通技（＋特殊技)(＋必杀技)＋超杀：

●草雉京：逆向跳跃重拳＋站立重拳＋外式·轰斧阳（→＋B）＋里百八式·大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A/C)

●特瑞：跳跃重拳＋蹲下轻脚＋蹲下轻拳＋(↘C)＋能量突击(←↙↓↘→B/D)＋能量喷泉(↓↙←↙→A/C)

●罗伯特：跳跃重拳＋站立重拳＋极限流连舞脚(←↙↓↘→B/D)＋无影疾风重段脚(↓↘→↓↘→B)

●罗伯特：跳跃重脚＋站立重拳＋龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A/C)

●金家藩：跳跃重脚＋站立重拳＋(→A)＋凤凰脚(↓↙←↓↙←B/D)

●麻宫雅典娜：(在角落里)跳跃重拳＋站立重拳＋超级精神穿透（近身←↙↓↘→C）＋精神力反射波（→↘↓↙←B）＋闪光水晶波(←→↘↓↙←A/C)

●镇元镇：跳跃重拳＋站立重拳＋轰栏炎炮(↓↘→↓↘→A/C)

●克莉丝：跳跃重拳＋站立重拳＋(→A)＋连续滑触(↓↘→↓↘→A/C)

●变身克莉丝：跳跃重脚＋站立重拳＋(→A)＋(←↙↓↘→A/C)＋(↓↙←↙↓↘→A)

●变身夏尔米：逆向跳跃重拳＋(→B)＋站立重拳(↓↘→↓↘→＋A)

②跳跃攻击＋普通技（＋特殊技)＋必杀技＋必杀技

●玛丽：(在角落里)跳跃重脚＋站立重拳＋铁锤击（→＋A）＋回身真落（近身←↙↓↘→A/C)＋垂直之箭(→↓↘B)

●安迪：(在角落里)跳跃重脚＋站立重拳＋击壁背水掌(←↙↓↘→A/C)＋(→B)＋升龙拳(→↓↘A/C)

●罗伯特：跳跃重脚＋站立重拳＋极限流连舞脚(←↙↓↘→B/D)＋小跳的飞燕龙神脚(↓↙←D)＋站立重拳

●京：(在角落里)跳跃重脚＋站立重脚＋惊异玫瑰（→↓↘A/C）＋强龙拳踢(→↘↓↙←D)

●比利：跳跃重脚＋蹲下重拳＋三节棍中段打(←↙↓↘→AC)＋火炎三节棍中段打(↓↘→A/C)

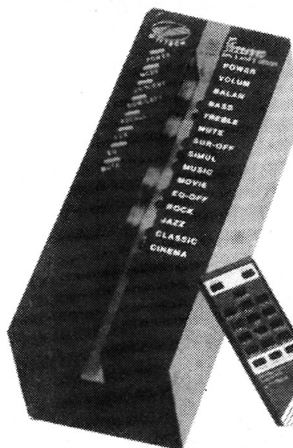
●暴走八神：站立重拳＋屑风（近身←↙↓↘→A/C）＋前冲重拳＋屑风＋……(天语：作者还列举了一些人物的对 CPU 无赖技，但版面所限，无法刊登，请读者谅解)

● **请“格斗的心理”、“动作游戏随想”、“饿狼 RBS”作者速将准确地址(勿用校址)、邮编、姓名寄来。读者来稿请注明：“格斗天书”或“霸王塾”天师收。**



有必要深入讨论令玩家着迷的游戏周边

3D SURROUND：影音魔术家



拥有次世代主机的玩家们，您们都是怎么玩游戏机的呢？一定有很多的玩家都只是将主机接在电视上面直接游戏吧！虽然现在的电视机视觉效果是越来越棒了，可是在声音部分的处理方面老是有种可以再好的缺憾，毕竟电视机的主要诉求点还是在萤幕本身。即使有越来越多的电视机强调极棒的声音演出，不过对于家中已经有电视机的玩家们而言，总不能为了这种理由，再去花个一万三千块搬一台新的SONY平面“特丽珑”回家吧！

基于这样的理由，有些玩家于是有了变通的办法，那就是改以接驳音响的方式来处理声音的输出部分。除非是相当阳春的机器，否则音响本身的扩大器处理都有着一定的水准，可是，那些家里头连像样音响都没有的玩家又怎么办呢？为了满足玩家对于声音方面的要求，有越来越多的加强性产品纷纷推出，这一款由国人自行推出的3DSurround影音魔术家，就是其中一款最新的产品。

虽然影音魔术家不是第一种加强声音处理的周边设备，不过却是集所有同类产品特色于一身的机器。相信您一定知道杜比环绕音响效果吧！它就是众多音响规格的其中一种，但是由于相关设备所费不赀，一般的玩家根本不可能有那种能力可以搬回家。影音魔术家运用了最新的电子科技，以逼真的模拟方式呈现出不同效果环绕音效，分别有Simulated、Music与Movie三种选择，另外，甚至还有Rock、Jazz、Classic与Cinema四种EQ特效，并且还可以让玩家依照个人喜好自由调整Bass、Treble与Balance。通常这种分得如此细腻的设计，只有在一些放大器上面可以看到，影音魔术家却将它们全部给浓缩到了这个小小的机壳里头。

影音魔术家的外型设计得相当酷，圆形的底座上面是一个长方形的长柱体，上面除了各式各样的LED指示灯之外，还有标示得相当清楚的功能按键。为了实际使用的方便起见，影音魔术家甚至还附有遥控器，玩家不用每次想要调整都得要走到机器旁边才行。遥控器本身轻薄短小，而且耗电性极低，平均一年只要更换一次电池即可，真可是替玩家省下了不少消耗费用。

影音魔术家还有一个相当值得称赞的优点，那就是为了玩家使用的方便起见，它特别设计了三组不同的输入端子，玩家不必像一些早期的同类产品一样，换一台主机就得拔一次声音端子线。在声音的输出部分，影音魔术家更提供了两组端子，以便玩家方便接驳到不同的喇叭或是声音输入装置上面。

影音魔术家不止是可以应用在电视游戏机上面，只要是跟声音有关的家电用品，无论是电视、录放影机、影碟机或是组合音响，都可是以自由搭配与相互支持，甚至连个人电脑也同样没有问题喔！再加上相当平价的价格诉求，再再都使得影音魔术家物超所值。您还在听电视机本身那种烂烂的声音效果吗？赶快加入影音魔术家的行列当中吧！



责任编辑　小天天

▲说老实话，这东西与一套好的音响器材相比就不行了。但无论如何也比电视伴音要强得多。

HORI PAD：好日索尼PS手柄



▲这种装备在我国很常见，买7000型如果不要DS手柄就得配上这么个东西，其十字键变得好用一些了。

对于拥有PS主机的玩家们来说，什么样的周边最为会被玩家添购的物品呢?您猜到答案没有呢?答案就是PS手把。您一定会说，不会吧!PS手把不是在购买PS主机的时候都会附赠吗？没错！但是随PS主机一起贩卖的PS手把却只有一把而已，在玩家想要与好友同乐的时候，总不能老是两人轮流游戏吧!特别是强调对战乐趣的作品。

既然如此，添购第二把PS手把就成为了玩家必备的动作。但是，Sony公司自己的PS手把却有着一些先天上的缺点，特别是在十字钮的设计部分，采用了上下左右分开的设计，短时间游戏或是不需要激烈动作的时候倒还好，要是碰到了格斗游戏这种非常强调输入指令的游戏，那么玩家不

是玩得手指发麻就是疼痛不已，严重一点甚至还会冒出水泡，因此成为玩家最大恶梦之一。

还好，日本许多制造周边产品的硬件厂商，深知玩家对于 PS 手把的不满与不便，所以纷纷推出以传统圆形十字钮设计而成的 PS 手把。HORI 电机一直是以制造手把与摇杆而闻名，PS 主机这么广大的市场当然更不会错过，该公司于是发行了这一把 HORIPAD PS 手把，提供给玩家添购手把的另一个选择。

HORIPAD PS 手把最大的特征，就在于它采用了完全透明的外壳设计，在晶莹涕透的外表之下，手把里头的电路板、电子零件、IC 与排线等等硬件全部看得一清二楚。因为如此透明的外观设计，使得 HORIPAD PS 在实用性的价值之外，又多了许多欣赏与保存的价值，而且玩家还可以根据自己的喜爱，从五种不同颜色的手把当中挑选出一把自己最为喜欢的将其带回家。

这把 HORIPAD PS 手把的功能可以说是相当地阳春，它并不以花俏的功能而取胜，而是采用稳札稳打的外壳的部分，HORIPAD PS 手把几乎与 PS 原来的手把没有什么不同。四颗主要功能按钮的部分，同样采用不同颜色的标示符号来区分，L1 钮、L2 钮、R1 钮与 R2 钮则是采用黑色的设计。

可能会有的玩家认为说，HORIPAD PS 手把好象没有什么添购的价值，但是对于玩家来说，最重要的还是实际的需要吧！有的玩家并不喜欢有一堆花俏的功能被设计在手把上，他们需要的只是一把单纯无比的手把，在这个时候，HORIPAD PS 手把就是他们最好的选择之一。另外呢！HORIPAD PS 手把的接线相当足够，长达两公尺之上的超长长度，玩家游戏起来更加地轻松与方便无比。









▲再泼一盆冷水，除非能将这种东西固定在某个地方，否则根本不能起到“仿街机”的效果。在 SEGA “ASTRO CITY”上打“恶魔 2”时用伤悲合成人 VICTOR 发“摇杆一圈”大摔时极度 EASY，可用了上面这种东西未必就发得很顺——当然因为无法固定。



用来打平面射击最适！

您喜欢玩格斗游戏吗？如果答案是的话，那您一定对于 PS 主机原来的手把十分感冒吧！虽然 PS 主机的手把设计相当符合人体工学，双手握起来非常地舒服，有与手把融为一体的感觉，但是由于十字钮部分被设计成上下左右分开，因此格斗游戏玩久了很容易造手指发麻甚至疼痛的现象，在功能按钮的设计部分，更是由于只有四颗按钮被设计于右侧，玩家一些运用到六颗按钮的格斗游戏，实在是相当地不方便。

就如同其他的游戏主机一样，PS 主机原来的手把根本不太适合游戏格斗游戏，因此仿造大型电玩摇杆的附属周边摇杆于是就纷纷出炉，这款由 HORI 电机发售的 Real Arcade PS，正好就是其中的一种产品。大型摇杆何其多，如果没有属于自己的专有特色，是很难吸引消费者购买的。

Real Arcade PS 摇杆的外壳采用深黑色调，因此看起来相当美观大方却又不失质感。在摇杆本身的处理方面，几乎做得跟大型电玩的摇杆一模一样，长时间握下来依然是相当地舒服。在功能按钮设计方面，该手台依照原来 PS 主机手把按钮的标示颜色来设计，玩家即使搞不懂 ×○□△也没有关系，只要对照相同的颜色来操作就好了。原来 PS 手把较为难操作的 L1 钮、L2 钮、R1 钮与 R2 钮部分，Real Arcade PS 摇杆将它们安排在四颗颜色按钮的左右两边，所以游戏起来更是相当简单方便。

这把摇杆的特色当然不止如此，就如同额外手把与摇杆周边一样，Real Arcade PS 摇杆有着体贴的连射开关设计。玩家平常不用的时候可以将其关除，如果在玩一些 STG 游戏或是特别需要连射的时候，就可以运用摇杆本身提供每秒 24 发 Turbo 连发功能，或者干脆使用 Hold 功能帮助玩家自动连发，而不用一直按着按钮不放。当然，常见慢速功能也是这把 Real Arcade PS 摇杆所不会放过的设计，尤其是在玩 STG 游戏的时候特别有用；玩家再也不能够抱怨说卷轴速度太快，剩下的就是自己的反应问题了。

玩家一定有在游戏玩得相当激烈的时候，不小心因为接线太短而弄到主机，或是将摇杆玩得翻过来的经验吧！为了避免这种情况的发生，Real Arcade PS 摇杆特别加长了接线的长度，长达将近两公尺的接线，不仅可以让玩家与电视保持适当的距离，摇杆底下有着四个防滑垫子的设计，再加上份量十足的不锈钢底座，保证玩家再怎么玩都不会破坏玩性。

以往许多游戏机主机的周边，都是由大盘商直接引进的水货，因此在保证与维修上面相当地麻烦。我国有些公司特别与日本大厂签约，正式引进该公司的一系列产品，消费者购买起来当然是更有保障。最重要的是，这些周边产品都是以相当合理的价格推出，所以这可真是拥有次世代主机的玩家福气啊！



钟为谁鸣

GB天地 佳作连台

一款绝对少有的好作品，画面质量可以说把GB机能发挥得淋漓尽致，剧情相对于以往的GB作品也复杂许多、高潮迭起，当然最为有趣的还要数游戏中的地点名称……的确，任天堂的作品似乎总是充满着清新的童话色彩，让人流连忘返。

GB 厂商:NINTENDO 类型:A・RPG 容量:8M



为了得到邻国的公主，奶油甜饼国王子已踏上了危险的旅途

很久很久以前，有二个国家的王子，一个是奶油蛋糕国(**カスタード**)的王子，另一个是奶油甜饼国(**サブレ**)国的王子，他们俩既是从小一起成长的好朋友，又是情敌。进入游戏前，首先请刻上自己的名字，接着就开始这次冒险之旅了。

你所扮演的是奶油甜饼王子，开始时你与奶油蛋糕国的王子理查德(**リチャード**)在奶油蛋糕国练武场练武。你可以看到理查德获胜大笑的样子，因为他有骄人的战绩，在对战中56胜0负，不认输的你依旧要和他再决一高下。可是，就在这个时候，有个士兵慌慌张张跑了进来，并报告说，奶油蛋糕国的友好国千层糕(**ミルフィーエ**)被吉洛尼安(**ゲロニアン**)国占领了。什么？千层糕国，那儿可有绝世美女迪拉米斯公主(**ティラミス**姫)，这可是天下第一大事啊！在一番讨论之后，理查德决定亲自出兵前去营救公主，并使千层糕国恢复和平。

你所扮演的奶油甜饼王子当然也想为美女驰骋战场，可是刚进入开往千层糕国的战舰，就被理查德打出船外，说我剑术不精，还需加以时日练习，迪拉米斯公主就由他前去迎救吧。这家伙不可一世的样子真令人讨厌，技不如人，又有什么办法呢?只能眼睁睁地看着战舰离岸而去。可是，执着的奶油甜饼王子是不会如此轻易放弃的，理查德不让你去，你可以自己去，在靠近右边的港口，你发现了艘大船，在和船主人谈好佣金后，赶快前往千层糕国前去迎救公主吧。

先行的理查德是否能救出迪拉米斯公主，公主是否一切还好……带着这些疑问，开始了我们真正的冒险。



▶看看画面中的锚就知道这里一定是海港城市，说不定又要为了出海而到处奔走了。

来到了千层糕国的港口城市希米斯(**シーミズ**)，城民们听说你是来迎救迪拉米斯公主，并让千层糕国恢复和平的使者，大家都来欢迎您，你也从中知道，吉洛尼安士兵已于先前登陆，城中所有东西被他们抢夺一空，公主似乎被关在奶油巧克力(**エクレア**)宫殿，理查德也早早出发。你可以从一个拉着母亲到你面前的孩子那，得到他珍藏着的葡萄酒(**ワイン**)，并且他告诉你，可在LIFE不足时饮用葡萄酒，全恢复三格LIFE，你在以后的城镇道具店里买到。另外，你还可以从一位老者那里得到日记。一切就绪，向奶油巧克力宫殿进军。

离开希米斯，有三条道路呈现在你面前。右边有一地道，那里有红心和增加POWER的宝剑。左边有**イケイケたま**，它能恢复你的全部LIFE值，以后也会出现在其他地方。向上是通往**エケレア**宫殿的大道，在前进途中，会有一吉洛尼安士兵挡住你的去路，对话中选YES(**イエス**)接受他的挑战。战胜后会得到千层糕国全国地图和奶油巧克力宫殿地图，这两者地图会随着你出现地点的不同自动转换。刚拿到地图，就发生了大地震，回家的路断了，只得向宫殿前进。

进入宫殿，就发现宫殿很大，不知道理查德在哪儿，更不知道迪拉米斯公主的行踪。然而就在此时，发现一个边骂吉洛尼安士兵边向宫殿外跑的人。他告诉你，通往甜点心镇(**アラモート**)的吊桥开关就在宫殿内，当你问起公主时，他说理查德已经前去营救，他还说似乎理查德已前往甜点心镇，说完之后，一溜烟跑了。毫无头绪的寻找无疑是浪费时间，还是先去找理查吧。跑到宫殿外一看，原来向东去甜点心镇的吊桥是挑起的。只能进宫殿启动开关了。进了宫殿后，先向右行得到五角星，此后宫殿内的敌人便能轻松对付了。但要注意别进水中，现在奶油甜饼王子还不具备潜水能力。当启动吊桥开关后便向甜点心镇出发了。

向东走来到甜点心镇，这里的人好像在商量什么，但一见到奶油甜饼王子，就各自分散开了。城镇的正上方有口井，井的前面有一只青蛙，不知为什么，只要和它靠近，它就一直跟在奶油甜饼王子后面。镇的左下边有块黑板报，在以后的城镇中都会出现，它会随剧情发展提示玩家攻关指南，不会日语的朋友，也不必担心，因为有这份攻略嘛。这可真是个奇怪的城镇，若大城镇内空无一人，只有青蛙到处乱跳。当王子进入道具店时，突然一个家伙向你狠狠冲来，然后竟连招呼也不打一声，迅速跑了，真是个无礼的家伙。

满廊的道具吸引着奶油甜饼王子，当你欲拿钱购买时，才发现钱不翼而飞了。一定是刚才那个家伙，王子快速追出门外，跟着他进了另一个房间，里面漆黑一片，然而就在这时，突然出现一伙人，无缘无故对着奶油甜饼王子一顿拳打脚踢，虽然王子武艺高强，也无奈寡不敌众……

王子醒来时发现自己躺在医院的病床上，床边的一位老者正向王子谢罪。原来大家把王子当成吉洛尼安士兵了，那聚众抢走王子钱财的吉姆(**ジャム**)已经向果冻山(**ババロア**山)逃走了，但据说果冻山上有一个名叫曼德拉(**マンドテ**)的魔女，而理查德也早已向位于镇东的果冻山前进了。他为什么总是先行一步呢?

甜点心镇东南方有两个地洞，洞中的老者告诉你，去果冻山之前，必须有盾(**たて**)和锯(**ノコギリ**)。你在集满大约170个COIN之后，甜点心镇购买。然后用锯锯去所有能锯的树，因为有些树下面有隐藏的地道，你能在这些地道中得到一个红心和一个月亮，并会发

现一个**イケイケだま**。这一切就绪，装备锯去攻克挡住去果冻山的妖精树（**オバケのホ**），这时你的 STATUS 应该是：SPEED = 2；ARMOR = 1。前往山顶的途中会有一个迷宫，请按照北一格，东一格，北二格，西三格，北一格的顺序走，抵达山顶会发现一棵巨的大树，走上前，选择**イエス**吃它的果实，正当沙兰王子吃得津津有味时，忽然觉得头昏眼花，原来这是个圈套……

醒来的时候，感觉浑身不舒服，可是眼前还是出现了一张既熟悉又模糊的脸，仔细一看，原来是理查德，他还说你永远那么笨，上了他的圈套，让你乖乖的呆在这，公主还是由他去救吧！总之，公主是他的。就在这时，听到一声奇怪的鸣叫，一只大秃鹫向王子袭来，打败它后跟着它来到了魔女曼德拉的小屋。她将给你一瓶药，选“**のむ**”饮用她给你的药后，你立刻感到精神百倍，连刚才战斗中消耗的 LIFE 也恢复了。随后曼德拉提示你快回甜点心镇。

刚离开曼德拉的家就看到了吉姆，你迅速追了上去，被追得无路可逃的他只得将钱扔进了附近的井中，自己也随之跳了下去。为了追踪吉姆你也要跳入井中，而后在另一端返回地面，原来这里的井和甜点心镇的井是相通的。

这时，你会遇到真正的理查德，就是那只先前一直跟着你的青蛙。他告诉你，和他一起来的奶油蛋糕国士兵也都变成了青蛙，你只能通过和青蛙交谈获得信息，而不具备与人的交流能力，同样人类也不能和青蛙交流。你是否还记得埃库雷阿宫殿中的水池？现在变成青蛙的你何不下水一探究竟。在理查德的建议下，你们火速赶往宫殿。

进入宫殿，你坚持要单枪匹马迎救公主，理查德只得留在门口。在一段冒险后，来到了士兵的休息所，也就是宫殿地图右边正中的一颗星。按上、左、右的顺序依次和正在休息的士兵交谈，他们会告诉你，吉洛尼安国王竟是一只爱吃青蛙的蛇！正当你还在想自己会不会成为吉洛尼安国王戴拉林（**デラーリン**）的晚餐时，响起了“当、当”的声音。原来士兵的巡逻时间到了。你在他们留下的宝箱内发现了方块钥匙，它能打开宫殿内所有带有方块标记的门。而后，回头朝下走是水底世界。除了得到五角红星之外，你还会得到一个非常有用的道具——**ワープドア**。

在宫殿出口，和理查德交待了冒险经过，为了恢复人类和找到对付戴拉林的办法，你决定去曼德拉的小屋，而理查德则准备去聚集失散各地的奶油蛋糕国士兵。商讨之后，你们各自开始行动。

此时，通过果冻山去曼德拉小屋的路已经不能走了，你只能通过甜点心镇的井到达那里。来到曼德拉的小屋，你大骂她并要她让你变成人类，可贪财的曼德拉竟让你用所有的 COIN 和她交换，无奈你只能答应。从她手中得到最后一瓶只能让一个青蛙变成人类的药，她还告诉你，春天的山村（**スプリンゲヒル**村）中有一个呼唤春天的铃，它有着不可思议的力量。说完之后，她和她的宠物秃鹫就出远门去一个有温泉的地方了。

有了恢复人类的药，就先变成人类再说吧。可是，一试才知道又是骗局！愤怒的你想到她要去一个有温泉的地方，赶快追吧！从地图上知道左下角有个温泉城市，虽然不知道曼德拉是否在那里，但也得去看一下！细心的朋友一定会发现埃库雷阿宫殿西边有一个地洞，以前，一直不能顺利过去，现在何不前去一试呢？来到那里，看见一个青蛙挡在洞口，其实它是奶油蛋糕国士兵中的一员，告诉它理查德正在寻找它后，它便离开了。

就在快到温泉城的时候，遇到了青蛙的天敌——蛇。为了找到曼德拉，好坏也只能拼命一试啦！可是运气欠佳的你还是未能逃脱毒蛇的魔爪……

正在你迷迷糊糊之时，忽然看见一位少女，她说是她救了你。你向她介绍身份，并感谢她的帮助。而后，她竟问起你的住址和……

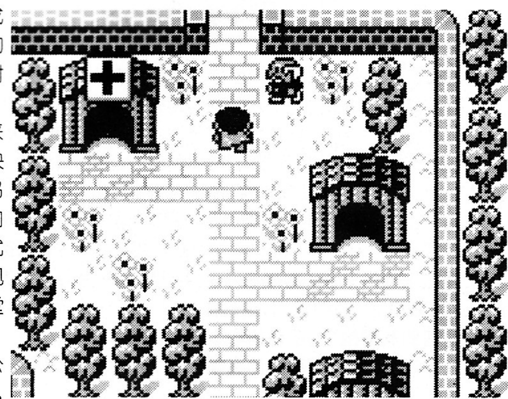
在曼德拉的帮助下，你终于恢复成了人类。她让你赶快去春天的山村，利用呼唤春天的铃令其它青蛙变成人类。在城外积攒些钱，购买皮盾更换装备，当你 LIFE 不足时，可在城里的温泉内躺一躺，恢复 LIFE 值。在更换了新盾牌，拥有 3 个以上的蛋和果实后，就可向左上行进，通过毒蛇的洞穴来到春天的山村。在前往毒蛇的洞穴前，首先使用蛋让自己变成蛇，因为在前进的路上是只有蛇才能通过的。经过蛇洞的冒险可以得到一颗红星。

终于来到了春天的山村，进入村子正上方的小屋，你会发现一个铃铛，它就是呼唤春天之铃。与屋子正中的人对话得知，此铃有着神圣的力量，它是拯救公主，令千层糕国恢复和平的关键。可是，刚才的地震损坏了春天之铃，修好此铃需要很多很多的黄金，村里的黄金已被吉洛尼安士兵席卷一空，性急的你想把自己的 COIN 给他，但却远远不够，他告诉你所需 COIN 的数量和被曼德拉骗走的一样多。正当你准备去向曼德拉要回这些 COIN 时，他告诉你，曼德拉是戴拉林的手下。天无绝人之路，正当你一筹莫展时，来了一位老者，他提示你在城外，一个挡在地洞前的人知道那里有更多的 COIN。来到那里后，选“**イエス**”他会告诉你在甜点心镇的朋友知道金山在哪里。

来到甜点心镇发现此镇已被吉洛尼安士兵占领，快去左上角有士兵守着的一个房间，击退士兵救出里面的老爷爷。老爷爷说镇里的人全部被押入埃库雷阿宫殿，为了得到金山的消息，赶快去救他们吧！可是刚来到镇口，看到进来一队青蛙，为首的那只竟将你推入水中！变成青蛙的你和他们交谈才知道，原来是理查德和他的士兵，正当众人交换情报时，忽然从井中跳出一只独眼青蛙，其实它就是曾偷你钱的吉姆，被你认出真面目的他又想溜了，而这次你却把他盯得紧紧的，无路可逃的他说明自己并非吉洛尼安士兵，而且正准备去宫殿救出村民……他把护腕（**リストバンド**）给了你，利用它就可以在是人类的情况下，移动石块。

进入宫殿向左走，移动石块后就能发现道路，拿到红星来到一个有六个宝箱的屋子，其中只有一间是藏有金剑的。最后，你会发现有一个家伙挡住去路，选（**ローヤをあけろ**）制服这个家伙，得到红心钥匙，开门救出镇里的人，会有某人告诉你金山的地理位置（你可从地图上看到）。

去往金山前，先去前面指导你来甜点心镇的那位朋友那，从地洞（其实是他的家）中得到一颗五角星。离开小屋继续向上走，在通向金山的路上有一块巨大的岩石挡住去路，任你怎么用力它都纹丝不动，无能为力的你只好回到春天的山村再谋策略了。在这里你意外地发现，村子左上角新建了一所小屋。进入其中，原来是先前指点过你的人，可是这回他也没办法了。最后，只好乘他的船去任天堂公司，找那里的博士讨教。



◀从这里出村就是战场一

来到一块新岛屿，向上走就会发现任天堂公司。进入公司后，先去右边的商店更新装备。然后前往食堂，一定选最贵的“**にぎりずし**”品尝。在食堂购食券的选择顺序依次是“**イエス**”、“**べつのをくれ**”、“**べつのをくれ**”、“**それでよい**”！然后兑换成食品，坐在博士旁边吃。此时，博士会问你寿司味道如何（选择“**うまい**”）？接着与博士交谈，博士会让你去北边拿**ワサビ**（山俞菜），回来后，他会给你移动大岩石的道具。一切听其吩咐，在岛屿左上角的地洞里有一颗五角星，来到岛屿右边的正中，和一女子交谈，她便会让路令你去找**ワサビ**。在得到一颗红星后，来到一个有吉洛尼安士兵守着的菜园，他会指挥一条大蜈蚣与你战斗，你只要对准蜈蚣的尾巴打，就能获胜得到山俞菜。来到博士那，吃到了美味山俞菜的博士很高兴的把军用手套（**ぐんて**）给了你。此时先别急着回去，去商店买些山俞菜，你吃了山俞菜会加快自己的行走速度。



天堂任鸟飞

来到爱斯基摩村(**エスキトモー村**)，道具店的老板会送你 100 个 COIN。而后前往冰的洞穴(冰**のほら**穴)，在其中这里只有读了石板上的咒语才能通过，可咒语只有长老才知道。长老?什么长老?长老在哪儿?回爱斯基摩村打听一下吧。原来通往金山的路必须经过冰的洞穴，而且长老在冰河的某个地方。在冰河上多找找，你会发现一个月亮，在最左上方有一房间，外面有一只青蛙看守，由于语言不通，你无法和它交谈，只得再回爱斯基摩村寻求帮助。来到道具店，老板说先前在他这当售货员的少女去了城东北方向妖精之树的森林(**オバケのホのもり**)到现在还没回来，那里常有群兽出没，十分危险。反正也闲着无事，何不助人为乐，万一那有个水池，还能变成青蛙呢。历经重重围堵，斩杀数妖怪后，你终于得到一颗红星，并救出了少女。可是，少女却不愿和你一起回爱斯基摩村，原来道具店的老板是戴拉林的手下，听到这，你再也控制不住愤怒心情，回去赶跑了他。感激的少女把翻译机(**バイリンガエル**)给了你，利用它就能在人类的情况下和青蛙交谈，她还告诉你，那个有青蛙挡着的小屋就是长老的住所。



▶前面的敌人是史莱姆吧。为什么在初期的游戏中总会遇到它呢?

来到了小屋，起初长老不愿告诉你咒语，因为那个山洞里冰封着一个巨大的猛犸，万一将它弄醒了，会破坏爱斯基摩村，威胁人们的生命。可是，在你的再三请求下，他还是将咒语告诉了你，并要求你不要弄醒猛犸。既然已经知道了咒语，还不赶快去冰的洞穴。

在这个山洞中，你会看到一个巨大的冰块，里面就藏着猛犸。离开山洞，来到了火山城市弗林(**フーリン**)。进入道具店，应购买些**ツルハシ**(洋镐)，它在以后的冒险中是必不可少的。

这是一个炎热的城市，以至于人们都乐于在酒吧间里喝啤酒，同时人们还都做着开采黄金的美梦。你应当和所有人对话取得信息(这点非常重要，事关以后进展)。从交谈中得知，吉洛尼安士兵正在招集工人开采黄金，实际上，由于有很多吉洛尼安士兵守着弗林火山，一般人根本不能走进火山内。另外在村子附近，有一口井。既然生人难以进入弗林火山，就先去井中变成青蛙，然后再进入火山吧!

进入火山内部，先变成人类，因为只有人类才能使用洋镐敲开泥土取走宝箱。另外，一定要和火山内的人谈话，原来他们都是吉洛尼安士兵抓来的开采工，可是由于人手不够，黄金山至今仍未开采出来。这就好办了!回到城市，也招集些开采工开采黄金。并在左上方屋子里的朋友提醒下，在布告栏上贴了招聘广告。

天气太热了，去酒吧喝点什么解渴吧!进入酒吧，看见一个身材高大的家伙，若他能帮助我一起开采金矿，可是一个好帮手啊!你刚上前与他搭话，他便要你请他喝酒……不过，只要依次选“**ノー**”、“**ノー**”、“**ノー**”、“**おごらぬ**”、“**そうだ**”，然后打败这个无赖，回到布告栏那里一看，发现那家伙正在看招聘启事。他得知你是奶油甜饼王子，并急需人手，他立刻叫了一帮人过来供你使唤。

一路上，这些人真是英勇无比，替你开路杀敌，在火山洞口，你们成功的使用调虎离山计混入洞中。进入洞中，你要拿走所有的宝物(包括一颗五角星，一颗红星和古昔的石板(**いにしえのせきばん**)。最后，你会拿到一把金剑，它是所有剑中最强的。可是当你刚拔出这把剑，就发生了强震，原来这把金剑是触动金山的开关，此时，黄金似潮水般汹涌而下……

你醒来发现自己在爱斯基摩村附近。由于触动了金山开关，原来结冰的湖现在都已经融化，而且你还意外的发现，一大块黄金在湖的岸边，如此大的黄金怎么移动到春天的山村呢!先别急此事，原本被冰封的猛犸已经复活，正在破坏爱斯基摩村。当你来到村中，这里已是一片狼籍，德高望众的长老试图制服此猛犸，可是无济于事……

病床上的长老要你去冰的洞窟寻找镜盾(**カガミのたて**)，而后再去制服猛犸。在山洞中你除了会拿到镜盾外，还将得到一颗五角星，和一个月亮。之后，赶快回村和猛犸决战!可是最终你还是输了……这回长老要你去任天堂公司的博士那里，向他讨教。来到了博士那，他给了你一个能控制猛犸行为的机器，有了它，猛犸就会听从你的指挥，这样就可以让猛犸把黄金运到春天的山村。

来到春天的山村，你只要在和猛犸的战斗中使用机器就能将它降服。然后来到岸边取走黄金，送往春天的山村。而后等待修理呼唤春天的铃。可是，就在此时将出现一个人神秘人物，给了你宝物笛子(**このふえ**)，并告知理查德处境十分危险，吉洛尼安士兵已经发现了他们的行踪。

你当然不能坐视不管，来到甜点心镇。果然看到吉洛尼安士兵押着一群青蛙经过。然后，看到一个追赶士兵的村人，和他交谈得知他的女儿被士兵抓到宫殿中去了，他请求你去救她女儿。此时，一只被士兵们折磨得差不多的青蛙逃入镇中，你救起它。在病床边，它把草花钥匙给了你。燃起熊熊怒火的你向埃库雷阿宫殿进军了。

进入宫殿，你依然会得到一个红星。最终来到关押青蛙的地方，此时只有在青蛙的情况下，才能和牢内青蛙交谈。原来理查德根本没有关押在这一牢房。正在考虑理查德在哪?此时，竟突然出现了一伙吉洛尼安士兵。这是一个圈套……

王子也被关进入牢房，不过是在另一间牢房，醒来时竟看见一个自称是曼德拉(**マンドラ**)的女孩?细细打听之后才知道那女孩真名叫玛德雷姆(**マドレーヌ**)，住在甜点心镇。还记得先前那位追赶士兵的村人吗，玛德雷姆就是那人女儿。另外，王子还发现自己的一切道具都没有了!天无绝人之路!独眼蛙吉姆竟赶来帮助你，在把你救出苦海后，他又急着去救那些马上成为戴拉林晚餐的青蛙。

夺回自己的宝物，并带领玛德雷姆(**マドレーヌ**)顺利返回甜点心镇使他们父女团圆。本想回到春天的山村，去取呼唤春天的铃，却遇见了三个吉洛尼安士兵，打败他们后意外的得到了黑桃钥匙。索性再去宫殿一探究竟吧!其实接下来的旅程就是大结局了!细想一下，宫殿里也只有黑桃门未曾进去吧!在得到最后一颗五角星后，作为奶油甜饼王子的你，已经拥有了压倒一切邪恶的正义力量，手持利刃，斩尽妖魔。

要点心得

■红心可增加 LIFE 的最大值；五角星可增加 POWER 的最大值；月亮可增加 SPEED 的最大值；剑的更新也可增加 POWER 最大值；盾的更新可增加 ARMOR 值。

■**ノコギリ**(锯)：可用来锯树和对付妖精之树(**オバケのホ**)。

■**ツルハシ**(洋镐)：用来在弗林火山(**フーリン**火山)内开采黄金，敲开挡路泥土。

■蛋(**タマゴ**)：可以让人和青蛙变成蛇；果实(**かじつ**)可让青蛙和蛇变成人；人和蛇落入水中自动变成青蛙。

■关于日记：日记**つける**是用来储存进度；日记**みる**是用来了解过去每天的工作。

■关于**ワープドア**：在山洞、地洞、宫殿中使用一次，会来到出口；再使用一次，会来到你最后一次去的村庄、城镇。

■在具备了伐树和移动小石块的能力后，就可在希米斯城和埃库雷阿宫殿之间的一个山洞内得到 300 个 COIN。

■在从任天堂公司博士那得到移动大岩石的**ぐんて**后，回春天的山村(**スプリングヒル**村)，在村的下方用锯锯开树后，进入小屋，可获得加量葡萄酒，它能使你一次恢复 6 格体力。

文：叛逆者　　责编：PERFECT

勇敢的剑士·武藏传

刀光剑影 勇往直前

自游戏进入了32位的进化后，3D对战无疑是这场变革中最为受益的，相比之下，RPG、SLG游戏的改进就显得单薄了许多，尤其是动作RPG，更是被次世代冷落了许久。此次史克威尔再次涉足A·RPG，但并非玩家期待的"圣剑"系列，《武藏传》的结果如何，我们唯有拭目以待。

PS 厂商：SQUARE　类型：A·RPG
发售日：预定98年夏



被次世代冷落许久的动作RPG由史克威尔再掀波澜



▶这样的场景很是像《马里奥64》中的吧！

继《寄生前夜》和延期至5月23日的《双界仪》后，这款《武藏传》又将与玩家在夏季相见。真没想到史克威尔竟会这样钟情于制作原创游戏，而且制作周期好像又是如此之短。

其实这款动作RPG早在97年2月就已经投入制作，但制作人员并非是参与过"圣剑"系列的开发组。的确，从目前看《武藏传》是完全打破"圣剑"套路的A·R游戏，今作的作品中将采用全三维的背景、人物，并且动作成份也将得到极大的强化，当然新系统的加入也是必然的事。不容置疑，《武藏传》必定将成为今夏PS上的重头戏之一。

目前，《武藏传》的开发度已达80%以上，现正处于熬人的调整阶段，相信今作距推出的日子已不在遥远了吧。

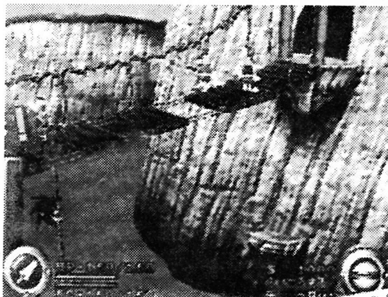
武藏

好象小号霸王丸一样的武藏带有浓厚的日本关西风情，武藏不仅动作灵活，身体轻快，而且善于二刀流，是个彻头彻尾的风里来雨里去的家伙。现在请读者注意观察右侧的图片，武藏左手持的是日本刀——雷光丸，雷光丸多用于普通攻击，出击速度快且连斩时的间隙小，美中不足就是威力稍稍弱了一点儿。武藏右手持的大片刀为西洋剑——兰罡多，看样子就知道它的威力强劲，并多用于特殊攻击。不过由于它的重量问题，因而出刀间隙大，但玩家一定要擅于利用这把兰罡多，它可是能够劈开某些障碍物的特殊兵刃呀。



武藏　二刀流剑士

无谜题但是有秘道



▲不要因为游戏共分为8关就认为这就是忽略RPG成份，今作说不定有着相当精彩剧情呢！

据"武藏传"的开发人员透露，这是一款极为强调动作性的A·RPG，在其中没有谜题的设定。但这并不证明今作就是一款只需猛打猛冲的游戏，一些隐藏通道的设定将使游戏变的非常丰满。比如用刀将一样特殊的建筑物击碎，在碎片飞散后就会出现你期待已久的通道。

至今未明的GET IN系统

这是一项类似于敌技学习的新系统。利用GET IN系统玩家可以收集敌方角色的特技。请读者注意观察下方的图片，这就是武藏发动GET IN时的场面，全力一击命中对手后，敌人虽然会壮烈阵亡，但是从它的身体中飞出了几道光束，收集这些光束后也便拥有了敌方的力量。另外，据最新公布出的消息，武藏GET IN技的种类是相当之多的，其中竟然会有像火枪一样可作远距离的攻击和毁坏某些障碍物的特技，看来如何巧妙地把握GET IN确实是展开冒险的关键。不过至结稿日仍没有明确解释GET IN技的相关资料。





身份不详的可爱小公主，是武藏青梅竹马的好朋友吗?

武藏的习惯动作大公开



▶把敌人从悬崖上扔下去一定有趣，说不定会遇到晕高的敌人，只是把它举起来走到悬崖边就已经升天了!

◀怎么！吊桥那边有敌人作祟吗？看来武藏的远距离特技该派上用场了。

——投掷——

投掷不但可以对某些物体使用，还可对敌人进行投掷。接近某些敌人后就能够把它高高地举起，如果周围有崖壁的话那就更方便了，跑到陡峭的崖壁前毫不留情地……

不用明说，读者也一定明白武藏做了些什么吧！这就是投掷的妙用！

——斩法——

除去一般的横斩、竖斩外，武藏在被敌人包围后还懂得使用周身旋转的回旋斩。怎么样，够泼辣吧！只是现在仍对斩法的发动方式不明，这一点还是等到游戏发售后，由玩家自己去探寻吧！

——刀支地——

从名称好象猜不出是什么动作呀！这也难怪，就连笔者看到这项设定后都觉得很有些新意。你还记得在《街霸ZERO2》中罗兰多在下落中“输入→+中腿”的“棍支地”动作吗？当然，武藏不是用棍子，而是用他心爱的战刀，用刀插在地面上，身体悬空这便是武藏的得意技之一。另外，武藏还可以在这种状态中跳跃前进，用途很明显，躲过一些地面上的危险呗！

——踩踏——

不明思意，就是跳起来袭击对手，对那些不识时务的敌人来个空中强袭一定很过瘾。但愿踩踏动作能够在空中连续进行。

《武藏传》会成为怎样的作品呢?是昙花一现还是全新的系列?

从目前公布的游戏资料来看，《武藏传》的确与玩家十分期待的“圣剑”系列有着截然不同的风格，那么史克威尔所期望的《武藏传》是怎样的呢？关于这个问题还是让我们听听史氏的扛鼎人物坂口博信是怎样说的吧！

“史克威尔最具影响力的系列作品是《太空战士》、《圣剑传说》和《浪漫沙加》，它们已经成为了深受玩家喜爱的游戏系列，同时也是我们的招牌作，代表着史克威尔的一流的制作水准。现在我们希望《武藏传》也能够成为史克威尔的硬台柱之一……不过，她能否达到这种高度还要看其本身的品质，以及推出时的市场状况、续作力度等诸多要素。说到续作，其实现在我们已在策划之中了(笑)。”



▲从左往右依此是：坂口博信、吉本阳一、小川公一、下野俊典。

责编：PERFECT

赏金之剑·双重利刃

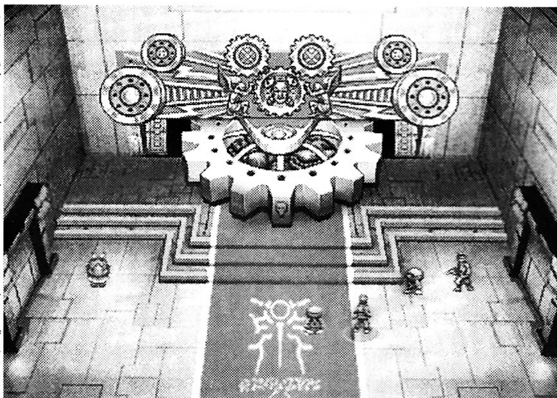
双重利刃 赏金之剑

十年前一座神秘的岛屿突然出现在欧洲公海上。岛上覆盖着一种用现代科技无法解释的金属物质，而且还并存在着诸如火山、冰河之类的严酷环境。但是这些恶劣的环境似乎丝毫不会影响周围各临国对这座神秘岛屿的占有欲，大战已在所难免。



PS 厂商:PIONEER 类型:S·RPG 发售日:预定 98 年夏

遏制对手的行动，抢先夺取 12 枚戒指



▶看完有关今作的介绍后，我发觉《双重利刃》好像与《抉择》有许多异曲同工之处。

令人吃惊的不仅是岛上的神奇金属和自然环境，在这里竟然还发现了传说中的神秘戒指。据说这种戒指原本共有十二个，它们拥有超越人类想象的“神之力”。被发现的戒指已有两枚，其中一枚落在了洛姆勒斯军的少尉肯恩手上，另一枚则掌握在莎拉手中……在野心的趋使下，各国纷纷向岛上驻军，妄图找到这十二枚神秘的戒指。顷刻间，整个欧洲公海均被大战前的肃杀气氛所笼罩了。

今作的游戏目的其实就是遏止敌人的行动，强先夺取十二枚戒指。在游戏初始阶段，玩家可以从二名角色中任选一名作为主角，而没被玩家选中的角色就将成为游戏中一同夺宝的劲敌之一，与主人公争夺戒指的拥有权。

责编:PERFECT

★使用即时战斗，向计时赛挑战！

说到“赏金之剑”系列，就不能不提到战斗开始时的攻击设定。这项设定一旦完成，战斗就逼真的开始进行，几乎毫不间断，这就是时下最为流行的即时战斗系统。

今作中所有的战斗都有时间限制，只要能在规定时间内完成任务就会得到赏金，而且越是提前赏金就会越多。因此若想得到更多的奖金，战斗中就必需要有高效率。当然，过了规定时间，战斗也会继续下去，直到分出胜负为止。

★助战人型兵器——“VOID”

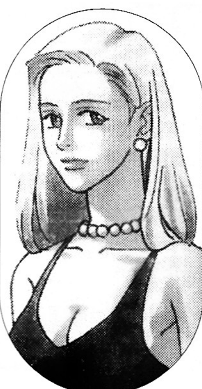
这是一种战斗专用的小型机器人，在它的可爱外表下，有着相当可靠的战斗力。VOID 会和所指定的角色一同行动，一名角色最多可以同时携带四名机兵。因此当发生战斗时，包含 VOID 在内，战场上最多会有 12 个战斗单位同时行动。在战斗中，VOID 会自动依照所属角色的指令行动，玩家可以试着对它们下达指示。

VOID 的结构并不复杂，它由头、躯干、脚三部分所构成，在城里的道具店可以更换其零件并提升战斗力。



肯恩

隶属洛姆勒斯共和国军特务机关的肯恩少尉，年仅 16 岁便拥有了将校的头衔。肯恩不仅剑技卓越，而且很有军事天赋，是个十足的战争材料。



莎拉

原为群岛国佛尔哥尔联邦的居民，现年约 29 岁。她的丈夫就是代代相传的“光之剑”的后裔，可没想到新婚仅一个月的时间丈夫就应召入伍，而后不久便在战斗中牺牲。



戴安娜

超级拜金主义者，为了金钱可以去干任何事，当然也是赏金猎人中的顶尖好手。戴安娜现年 22 岁，使枪的技法绝佳，而且擅于心机，曾担任过间谍工作。



依克西恩

洛姆勒斯共和国军特务机构的上尉，19 岁。自幼生长在贫民窟，和肯恩是童年时的玩伴，也是肯恩心目中唯一的朋友。在战场上你就会感到他们之间的真挚友谊的。

钟楼·幽灵之首

单一宿名
双重人格

今作的故事是以17岁的女高中生御堂岛优前往鹰野别墅访问父亲的好友鹰野初而展开的，游戏中玩家要擅于利用优的双重人格来应付各种突发事件，叩开恐怖之馆的大门。如何解除家族的诅咒、令女主角从恐怖中逃生，这一切就都要靠玩家的判断了。



PS　厂商：HUMAN　类型：AVG
发售日：98年3月12日

文雅可亲与凶残成性并存！这便是女主人公御堂岛优的双重人格。

第一章　被黄色诅咒的玩偶

●在洗手间外打开电灯开关后进入其中，优将发现一只绿色的脚。

●进入浴室后先按动门旁的电灯开关，而后在左侧的壁柜内找到“食堂のカギ”。另外，在里侧的浴缸内将发现某人的上半身。

●大厅内有供多人用餐的大餐桌，其次，在这里还可以调查壁炉和角落里的空花瓶。不过此时不必理睬它们，利用“食堂のカギ”进入食堂。在食堂内的小方桌上优发现了一只正在抽搐的断臂，而且周围同样有许多黄色液体。

●离开食堂，进入二楼秋代的房间，小沙发上有一颗秋代的人头，此时优将呈现出第二人格——翔。这是优在食堂遗失了护身符的缘故。那么返回食堂，找到护身符后翔就会再次恢复成优。

●来到二楼，优调查走廊尽头的日本武士像后，它便会攻击主人公。此时不必理睬它，利用奔跑来到千夏的房间，调查衣柜将得到“引出しのカギ”，另外在千夏的床上还有一个金黄色的小雕像。最后要提醒玩家注意的是，千万不要调查床头柜上的录音机！

●进入雅春的房间，在她的衣柜里可以得到“寝室のカギ”。

●由于下面的故事需要翔的帮助，因此优要返回大厅，将护身符放进角落里的空花瓶中。而后利用“寝室のカギ”进入寝室，途中会听到弥生的呼救声。原来千夏正用匕首对着弥生，见此状况优立即将千夏推倒在地，并令弥生逃走。在千夏爬起来时，优再次呈现出翔的人格，当然也再次击倒了千夏。

●离开寝室后，必须立即用“寝室のカギ”将门反锁上，否则千夏将继续攻击翔。返回大厅，取回护身符后翔将变回优。

●在储物室内反复调查门左侧的暖炉可以找到“灯油タンク”，而后再向里面走与弥生交谈。

●利用“寝室のカギ”返回睡房，在床头柜上发现一封提及金色塑像的信。

●如果此时回到千夏的房间，金色塑像已经不见了。

●在大厅门口与鹰野初相见，他赠送了“廊下のカギ”，并邀优在其书房相见。

●抵达地下书房中，开灯后与鹰野初交谈，可他在几句话后便掐住了优的喉咙，此时必须连按○键才能脱险。



别墅地下
书房地下

●离开书房，再进入地下书房就会发现鹰野初倒在了地上，而且已恢复了清醒。他叮嘱优务必要将金色塑像烧毁。优在取得金色塑像后返回地下书房，在桌子的左侧得到打火机。



●现在应利用大厅内的壁炉将金像烧掉。在前往大厅的路上有可能遇到千夏的攻击，不必理会她，当优抢先跑进大厅后，从餐桌上捡起烛台，并用烛台将千夏击倒。但优也因惊惶而跑到了食堂。此时再次返回大厅，正当优准备把金像扔入火炉时，千夏再次出现，仍旧不理她，优要逐个将金像“灯油タンク”投入壁炉。

在优躲过千夏的攻击后变为了翔，并再次击倒千夏。恢复自由控制后要立即从地面上找到（ミコシサマ），这样翔便恢复成优，抓紧时间将打火机投入壁炉即可。

第二章　噪杂的怪物之笼

●目前已身处医院的103房间，谈话后在左上角的床头柜上取得“引出のカギ”。出门转入104室，却没找到什么有用的东西。在调查后门时，突然听到一个女子的声音：“你要逃跑吗？”但是环顾四周后，却看不到半个人影。

●进入走廊时会有丧尸袭击，这时要赶快冲入女洗手间，在中间的门有一柄可以当作武器的刷子，用它能击倒丧尸。以后再遇到敌人也可以如法炮制。脱险后调查最内侧的厕格又听到了那个女子的声音……

●来到101室，打开电灯，调查洗手池时可以听到那个声音：“我的过去受到了诅咒，时间的流逝也无法解决。”阴森的声音叫人不寒而栗，就像鬼魂的语言。

●优在诊疗室见到了记者刚元，他正在收集资料，准备写一篇关于才堂的报道。书桌上有一部由才堂记录的病历，而药品柜可能找到手枪或药箱，不过要以“翔”的状态才能取走。

●电梯旁的房间是休息室，有一名护士一动不动地趴在地上，当“优”上前调查时，她突然抓住了优的脚，原来她也已经变成丧尸。这时要连按○键，摆脱她的纠缠后再用洗手间的刷子解决她，这样再返回休息室就可以从她刚才趴着的地方拾到“物置のカギ”。

●现在可以乘电梯上二楼了，要注意电梯里有上、下两个按钮，而且纵向排得很近，分别控制电梯向上和向下运动。当在二楼遇到敌人时要迅速回电梯，并按动下方的电钮才能回到一层，切勿忙中出错。在二楼走廊会遇到楚，他说鹰野初失踪了，自己准备去才堂的研究所调查，还让“优”在迟些时候去研究所找他。

●现在把护身符放进某个衣柜里，再设法受到丧尸的攻击，使“翔”的人格出现(注意，受到攻击时要连按○键)。这里的方法并不单一，可以先以“优”的身份调查101室的衣柜拿到手枪，再进102室，如果以前没有来过这间病房，就会遇见丧尸，而后用手枪干掉丧尸。接着就能从诊疗室的药品柜里得到药箱。这时让翔用“物置のカギ”打开二层储物室的门，开灯后与坐在地上的护士交谈，之后在于左下方取得“ドライバー”。

●在院长室翔见到了院长，可谁知他竟然会攻击翔，不过他立刻被踢倒在地。翔用刚得到的“ドライバー”撬开办公桌的抽屉，拿出“裏口のカギ”放进衣袋。

●这时再调查104室左下方的床头柜会重又听见那个神秘女子的声音：“找东西吗？”

●翔走进一楼的护士长室，从桌上的资料得知有一种代号为HU 559的新型细菌，它能把人变成丧尸并控制其脑部组织，从而支配他的全身运动。就在这时一具丧尸破门而入，翔要立即掏枪杀死他。如果没有子弹，可以用“引出のカギ”打开抽屉取得霰弹枪。

●脱险之后要取回护身符，变回优，以优的人格去二楼储物室，救下意图自杀的护士。

●再次进入院长室内，优会遇到院长的攻击，这次只要连按○键坚持一会儿院长就会被门外射来的子弹杀死，但是没有看清开枪者的脸。

●刚离开院长室，一个身着紫衣的陌生女子从优身旁走过，从声音上判断很像那个只闻其声不见其人的女子，可是当优准备回头再细问时，却发现她已经消失。

●前去一层的电脑室，“优”又见到了刚元，他也要去才堂研究所，并邀“优”同行，这时要选择“NO”。

●用“裏口のカギ”去开启后门，可是反而把钥匙卡住了，这时“楚”也来了，他用手枪射坏门锁，不料放进来一大群丧尸。“优”很快吓晕，而“楚”则镇定地用霰弹枪逐个射击（此时改为控制楚，要注意按照先后顺序射杀丧尸，并且要

等丧尸走近，出现许多着弹点时再开枪）。

第 3 章　被打开的门

●优醒来时已与楚到了才堂研究所地下一层西南角的走廊。上楼梯进入一层药品库，从货架上拿到“実験室のカギ”，在资料、标本室内会遇到先一步到达的刚元，他说看见一个头戴面具、满身鲜血的男子在这附近出没。

●使用“実験室のカギ”进入实验室 A，实验台边的矮铁架上放有霰弹枪，一定要拿走。

●从实验室 A 进入研究室 A，这里没有什么收获，而当优打开通往走廊的门时，才堂带着鬼面具，身穿血迹斑斑的衣服出现在门口，并马上开始攻击。这时要赶快退到房间右下角，用那里的椅子打倒才堂。

●进入走廊后会遇到丧尸。这座建筑里只有一层的左右二条走廊还有可以重复使用的武器——灭火器，在紧急情况下不要迷路。解决了丧尸就可以去一楼的女洗手间，开灯后调查洗手池找到“青のカート”。

●优走进研究室 B，看见藤香坐在办公桌后。上前搭话，他就用阴毒的语气说：“你不要设法逃跑，留在这里可以慢慢享受死亡的乐趣。”

●放好护身符，让丧尸把翔唤醒，再用枪干掉丧尸。而后穿过实验室 B 来到东侧小走廊，楚也刚好在这里，交谈中他会劝翔离开这研究所。穿过走廊另一端的门并进入浴室，右边的衣物柜因为上了锁而无法打开。于是“翔”回到实验室 B，调查右边的钩子得到“针金”，并用她撬开了浴室里的衣物柜，取出“防犯装置キー”。

●在一楼事务室的墙壁上安装着整个研究所的安全系统控制器。用“防犯装置キー”把封锁解除，这样研究所内的电梯都可以使用了。

●先从中庭的地上拾起“机のカギ”，再拿回护身符恢复优的人格，然后去资料・样本室 B，在纵排的三个书架里，中间的那个上面有“仓库のカギ”。

●乘北走廊的电梯上到 2 层，进入东北角的事务室。打开办公室桌的抽屉可以拿到“ライター”。而走廊对面的电脑室内有一把“研究室のカギ”，以被贴在铁柜上，要用“ライター”才能将它取下。

●拿着“研究室のカギ”打开二层研究室 C 的门，只见一个穿白衣的男人面向墙站着，当优上前交谈时，带着面具的脸转了过来，原来他正是才堂，“你不应该出现在这世上。”他边说边举起大刀劈过来。这时需连按○键避开刀锋，而后回到一层用灭火器把他打倒。

●回到二楼进入实验室 C，在左边的椅子上可以拿到“手锭のカギ”。随后用“仓库のカギ”打开 2 楼仓库的门，优发现自己的父亲御堂岛被手铐锁住了，便上前用“手锭のカギ”打开手铐。御堂岛让女儿去 2 楼东侧的所长室等他。而优则先去了仓库后面的书房，从书架上拿到“赤のカート”。

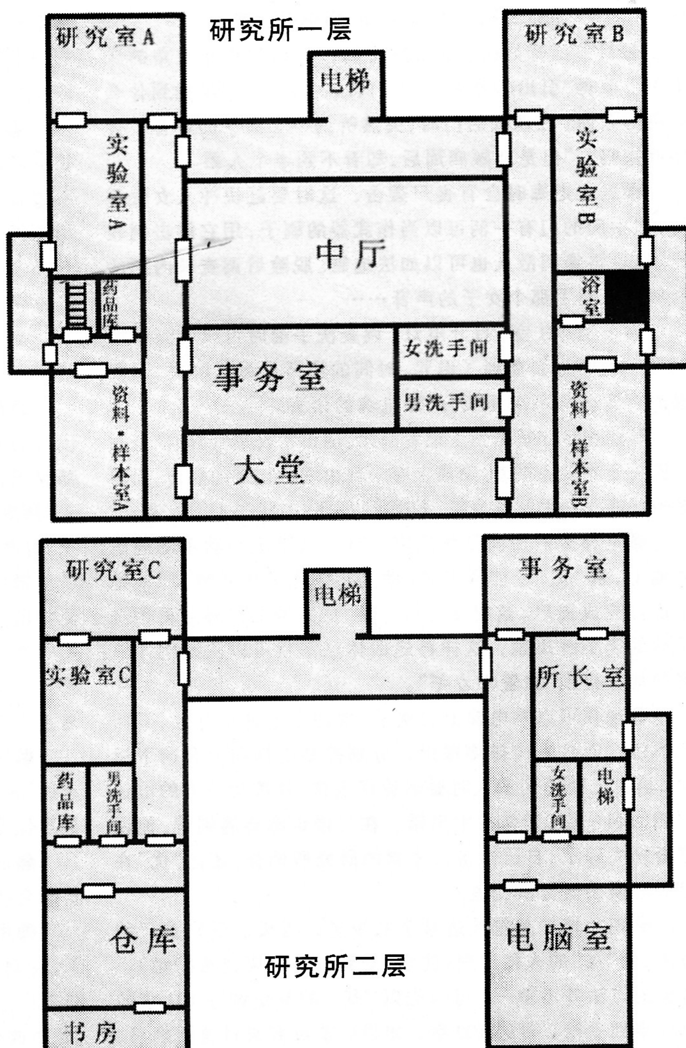
●当优来到二层的事务室时，御堂岛已经在设法开启所长室的门锁，突然才堂闯了进来，御堂岛就让优先进所长室避一避。在所长室里优见到鹰野初，他只说这所有的诅咒都是御堂岛造成的，却没有说明原因便离开了。优用“机のカギ”打开右边的书桌抽屉发现了“绿のカート”。

●先用“赤のカート”在右侧门旁的识别器上刷卡，再开门出去（返回时也要先刷卡），2 层东侧小走廊上的电梯要用“青のカート”才能打开，乘上它可以下到地下室一层。先解决丧尸，而后把护身符放好，并以优的状态进入解剖室 B 在里面会遇到藤香，他会向优进攻，这时翔的人格就会出现，将藤香赶走。最后从右边的架子上拿到“ナタ”。

●进入解剖室 A，用“ナタ”切开实验台上的尸体，拿到“墓地のカギ”。

●取回护身符变为优，进入地下室一层的焚化炉室。刚元正好的里面，并准备离开研究所，他会问“优”是否一起走，这里要选“No”。

●用“墓地のカギ”打开门进入墓地，发现鹰野初重伤



不支到在石碑后。临死前他不断地说着有关黄金像、诅咒和御堂岛的事。最后"优"从他的尸体上拿到"大扉のカギ"。

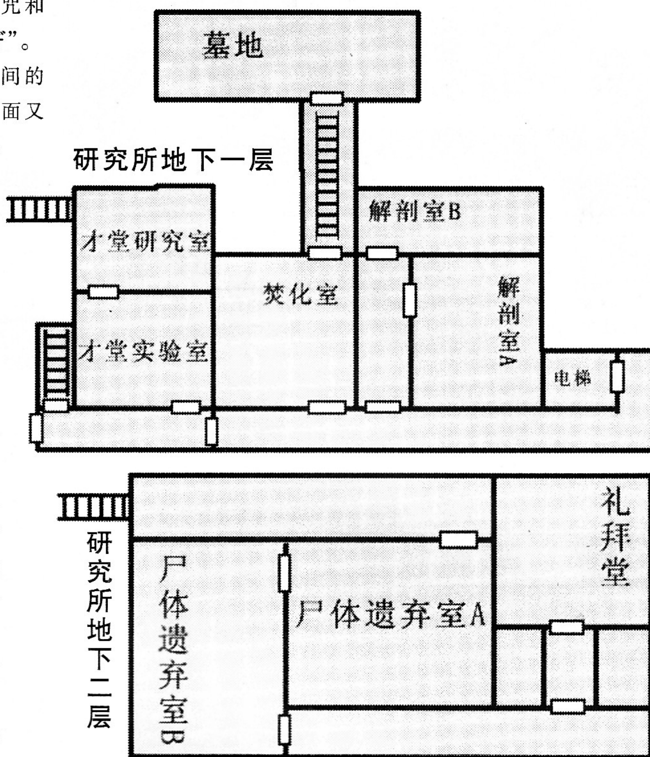
●使用"大扉のカギ"可以打开地下室一层走廊中间的铁门。随后用"绿のカード"开启才堂实验室的门,在里面又见了黄金像。此时要把护身符放到一边,令翔的人格醒来。而后再进入地下室一层的才堂研究室。

●在才堂研究室里御堂岛正在用计算机查阅资料,翔向他询问有关诅咒的事,但他没有正面回答,只是让翔去地下室二层等他。

●先拿回护身符变成优,再下到地下室二层的尸体遗弃室A。当优准备离开时,藤香又一次出现,可由于御堂岛的缘故她没能对优下手,反而服毒自杀了。

●在尸体遗弃室B里会见到楚,他告诉优这里很危险,希望他能和自己一起离开。但这时还要选"No"。

●再向前到达礼拜堂,只见御堂岛正和才堂交谈着。原来优是才堂的女儿,但由于被诅咒而隐藏着残酷的人格,于是才堂将她活埋在墓地,而御堂岛因为妒嫉才堂的天分而救走优,想以此为筹码要挟才堂。这时才堂再次向优袭来,连续按○键便可赢得时间,让御堂岛开枪击中才堂。御堂岛说自己并不想伤害优,但由于药物作用已经有些神志失常,并让优赶快离开,因为他已启动自爆程序。突然才堂再次发动进攻,这回还要连按○键才能使他被楚射中。当然,才堂研究所也在烈焰中化为乌有。

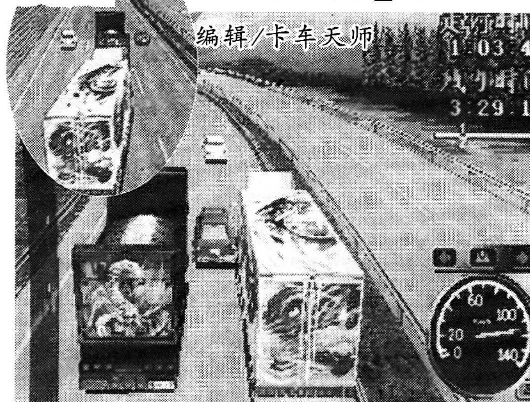


文/绘图:刘鹏　责编:PERFECT

爆走传说

●PS 用 RAC
●HUMAN
●6月下旬

编辑/卡车天师



玩家扮演的是改装型大卡车的"运将",哼着演歌在全日本的高速公路上狂飙!遇到塞车和挡路的,卡车司机就用大汽喇叭给他叭、叭、叭,或用麦克风喊"闪啦!呆子!"。当然,有时还会用到直接攻击,也就是用撞击来解决路上的阻碍。同时,靠运送货物得来的报酬改装爱车,目标是成为日本第一的大卡车司机。由于对应 DS 摇杆,所以震动会随着行驶中的摇晃和冲撞街车时的冲击产生变化,可以让人充分体验到如同手握方向盘般的迫力。

编者曾于西安见到过纯正美国双立式镀铬大排气管的世界一级品牌"FREIGHTLINER"巨型卡车(不同于"VOLVO"、"SCANNIA"、"BENZ"等平头车,而是有"大鼻子"的那种),当时就想如果能在游戏中驾驭这样的巨无霸就好了。HUMAN 公司在游戏中设立了"全国制霸"模式,你可在改装店里将巨型平头卡车按自己意愿挑选零件,并选择艺术卡车界的大师所设计的种种图案来装饰集装箱。另外,还有其他模式如"头脑决斗"、"顶上战争"、"男之华道"等,这里面有的故事很感人(是恋情方面的),也有同其他司机斗殴这样的故事哩。

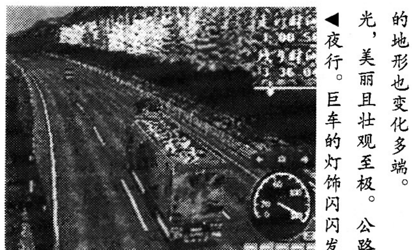
同时,我们必须注意到,赛车游戏的操纵感才是最要命的。虽然本作的构思奇巧无比,而光有美丽的画面还不够,希望厂家能把模拟驾驶感作得更好一点,那么,这款"爆走艺术卡车传说～男一匹梦街道"真还有可能成为一支 RAC 奇葩。



◀看到这幅画儿了吗?怎么让编者想到『侍魂』某人了?先看看手中的钱,再对比改造费用,结合图案『注目度』、『传说度』来装饰车箱。



▲送货到站遇到了她。



◀夜行。巨车的灯饰闪闪发光,美丽且壮观至极。公路的地形也变化多端。

秘技天地

主持人：风马

MI JI TIAN DI

SS '97格斗之王 FP 5

在练习模式中选用大蛇：当已经将其他五位隐藏人物都选出来后（具体方法参见上期本刊），就可以在练习模式中同时按R、L、Z、Y、B键选用大蛇了。大蛇的出招如下表：

必杀技：→↘↓↙←+A或B或C或D
↓↘→+A
↓↘→+B
↓↘→+C
超必杀技：↓↙←+A或X
→↓↘+A或X　北京 觉得大蛇的超杀实在太好出的 风马

SS 恶魔救世主 FP 5

使用胧 BISHAMON：使用任何一位角色在没有续关并且一回合都没有输的情况下，只要有两个回合是用规定的招数取胜的话，就可以使用胧 BISHAMON 了。各角色的规定技如下：

JEDTH—PROVA DI SERVO
BULLETA—BEAUTIFUL MEMORY
Q－BEE—+B
LILITH—GLOOMY PUPPET SHOW
DEMITRI—MIDNIGHT PLEASURE
MORRIGAN—DARKNESS ILLUSION
ANAKARIS—PHARAOH SALVATION
PARAOH DECORATION
VICTOR—GERDENHEIM THREE
ZABEL—HELL DUNK
LEI－LEI—中华弹
GALLON—MOMENT SLICE
FELICIA—PLEASE HELP ME
AULBATH—AQUA SPREAD
SASQUATCH—BIG SLEDGE
BISHAMON—咎首杀
DONOVAN－CHARGE IMMORTAL
PHOPOS－FINAL GUARDIAN β
PYRON－COSMODISRUPTION

使用 DARK CALLON：当使用任何一名角色通关一次后，进入角色选择画面，按住L、R键，再同时用两个拳或脚键来选CALLON的话，就可以选出DARK CALLON了。

EX OPTION：只要按住L、R键，再按START键来进入OPTION的话，就会进入EX OPTION。里面有各人物的结局画面和一些其它的系统设定。

北京 觉得自己跟"雪男"是一路人的 风马

PS 铁拳3 FP 6

第三套服装：在游戏中，LAW、GUN JACK、安娜、凌晓雨、风间仁、艾迪这六个人都有第三套服装，只要满足以下条件，再按住START键来选择即可。

LAW：无条件。
GUN JACK：在街机模式或对战模式中使用GUN JACK十次以上。
安娜：在以上两种模式中使用安娜25次以上。
凌晓雨：使用50次以上。
风间仁：使用50次以上。
艾迪：最少使用16位不同人物打爆街机模式。

录像及重播：在练习模式中，选好角色后就会出现一个MODE SELECT的选项，这时先选择FREE，同时按住L1、L2、R1、R2四个键，再按○键决定即可。

北京 与三岛平八并称世界第一的"铁蹄王" 风马

风论：这两条秘技都与显示游戏制作的细致程度有关系，对游戏本质不构成影响。

ARC 侍魂·天草降临 FP 5

天草的魔球失灵：天草四郎时贞的天照封凰（→↘↓↙←+斩）是把手中的球变成一个贴地道具滑向对手。若击中，对手就会被提起，同时天草指挥魔球将对手痛打一顿。但如果天草发出天照封凰时，对方也发出飞行道具（一个在地面，一个在空中，不会抵消）若天草被击中，那么对手又被天照封凰击中，对手就会被提升好高（比平常高出2倍），再摔下来，但并不损失一丁点体力。

河南桐柏 房亮

ARC 天草降临 FP 4

罗刹加尔伏特之无耻拳击：此技一出，对手HP直线下降，唏溜、唏溜（失血声，不是"风干马"叫声），无人可逃。方法：放下屠刀、立地成佛的话（←→↘↓+START），在角落中反扯对手（向后扯使对手背对你），然后不断使用"电光拳"（↓↘→+B或A，B比较好），对手背后中拳，却不会倒下，挨第二下、第三下也不会转身，除非加尔福特、服部半藏使用反击法（嘭，大木头），或ABC一个。只要七八记老拳，哈哈，去死吧！

修罗苍月之辱人技：四连斩、十四连斩或武器击飞技后，马上抛下武器，可一下子扔在对手身上，对手动一动，HP少一点（一个中斩的血），可算屈辱倒地追打。

莉姆露露的跟头：没武器时，前冲中修罗按AC，会一下子绊倒，罗刹按BD，会一下子滑倒。

娜可露露的可怕杀机：罗刹，先乘狼（↓↙←+任一键），闪光之牙（↓↘→+C）接一记天之牙（→↓↘+C），将对手衔上天时一个分离攻击（↘+C），70%上下的血！（因为闪光之牙、天之牙在"天草"中也有攻击判定）

陕西安康 玩RPG走迷宫走得比桑原还好的 赵云

ARC '97格斗之王 FP 4

安迪的无限连击：C→击臂背水掌（（近身）←↙↓↘→+AorC）→前跃D→击臂背水掌→前跃D→……（若前跃D落地时离对手较远，向前跑几步再用击臂背水掌即可，但对七枷社慎用）。

江苏镇江 周戴鸣

马语：周戴鸣指出：本刊97年第10期P49夏尔米的"SHERMIE螺旋打"应为（近身←↙↓↘→+A或C），95年第2期"秘技天地"P57介绍的拉尔夫的超杀追击和真·七枷社的超杀追击可用紧急回避（即后滚）躲开。特此感谢！

ARC '97格斗之王 FP 4

真·克莉丝的一击必杀：先蹲下重拳，再←↙↓↘→+C前进少许，在对手落地前蹲下重拳，再↓↙←+C，再蹲下重拳，再←↙↓↘→+C，如此重复，直至K·O。

草薙的一击必杀：在MAX超杀条件下，跳跃重脚+蹲下重拳+重七十五式改+大蛇薙，全部命中大约损血三分之二以上。若是将对手逼至角落里后用此技，在七十五式改击中的对手还未落地时发大蛇薙将拳键按住不动，则对手会被火焰连续烧得弹几下，然后随着草薙将火焰放出又可以击中3响，全部击中可以一击必死。

湖北武汉 刘念生

ARC '97格斗之王 FP 4

玛丽的一击必杀：只限有二层气槽时，爆发一层，小跳跃重脚→近重拳→轻拳→超杀玛丽野玫瑰（↓↘→↘↓↙←A或C），等超杀命中后，当玛丽落地后用轻的垂直之箭与玛丽攫夺追加，就可一招必命。

辽宁沈阳 闫诗洋

ARC '97格斗之王 FP 4

草雉京的无限连击：近身按C(重拳)击中后可连最终决战奥义"无式"(三神技之一)(↓↘→↓↘→A或C)或者MAX状态下的大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A或C)。草雉的无限连击必须要将对手打到版的两边，在对手招中七拾五式·改后一直向前走，对手从空中落下时用C键将对手再次击浮空，马上再次使用七拾五式·改，一直到最后。

安迪的无限连击：近身↓+C键击中后可连飞翔流星拳(↓↘→↓↘→+A)；用升级模式时对手如果挨了击臂背水掌后，当安迪刚将对手击浮空后，马上用向前大跳跃在空中追加。C或D，当对手落地后在起身瞬间再次使用击臂背水掌(近身←↙↓↘→A或C)再空中追打，直至对手死亡。

甘肃兰州 马雪青

ARC 饿狼传说RBS FP 4

特瑞的最强连技：空中C·B·B·→C·←C·威力突袭(←→→A)·多重喷泉(↓↙←↙↓↘→+C)·可打掉3/4体力。

望月双角一击必杀：条件：在版边，可使用超杀。空中C·C·C·C·↓C×3·→↓↘+B(此时墙必被打碎，对手晕倒)·超杀/潜在能力(必死)。注：此招适用于90%的场地。

哈尔滨 对本刊的投稿经历非常坎坷的 岑巍

ARC 天草降临 FP 4

牙神的无限连杀：三连杀(↓↘→A×2)斩完二斩后→十四斩斩到十二斩→三连杀(↓↘→A×2)→十四斩斩到十二斩→……

哈尔滨 向风马诉苦高呼理解万岁的 岑巍

马语：稿件的选用与"理解不理解"关系并不大，只与稿件的内容、格式以及收到的时间有关系。大家如果能尽量考虑编者之辛苦的话，那么稿件的登用概率就会增大的吧。当然，编者也会理解和体谅作者的辛苦的。

PS 寄生前夜 FP 6

得到10个弹夹：在游戏开头，警员aya追逐EVE来到台后，发现一个大洞时，可听到外面传来警报声，这时赶到剧院门口，发现3名警员，此时与最右边的警员对话可获得10个弹匣60发子弹，这时就可以回去练练枪法了。

江苏句容 想在游戏界发展的 刘江

PS 侍魂·剑客指南集锦 FP 5

在"真·侍魂"中选两位BOSS：在VS模式中，选人画面时按住1P的L1、L2、R1、R2(一定要一同按)。如果成功，那么将在第二排人头像旁出现两个光标，只要顺着光标向左移到版边，即可选黑子。向右移到版边，则可选罗将神·水姬(注：此技只可在VS模式中使用)。

辽宁鞍山 号(自)称"侍魂之王"却经常被人挫败的 何旭

PS 天诛 FP 6

随时加血法：在过关过程中，如伤了，按一下暂停键，使游戏暂停下来，输入上、上、下、下、左、右、左、右、□、△如听见主角叫了一声即成功！再按一下暂停键，使游戏恢复正常！爽！！！满血是也！这样就不必为血瓶不够而烦恼了！

重庆 张剑春

PS 耐克塔利斯 FP 7

选关密码：

1.RANDAL 2.HUNDRA
3.CINBER 4.MARLIN
5.BAYARD 6.WEBLEY
7.PARKER 8.MERKEL
9.ITHACA 10.BAIKAL
11.SAVAGE 12.VALMET
13.MAUSER 14.KIMBER
15.BISLEY 16.MEANEC

上海 望众玩友好好"享受"最后一关的 洪钧

马语：你的名字让我想到自己儿时的快乐时光。洪钧老祖，这个"封神榜"中的人物，我最初见到是在一种被称为"洋画"的彩色硬纸小画片上，现在的孩子不知还知不知道这种玩意。风马小时候没有电子游戏玩，可与大院里的孩子玩拍洋画、煽烟盒之类时，也同样非常快乐。我觉得现在的孩子很多都不喜欢户外运动，总是在家里玩游戏，这不好！虽然自己也属于这类，但我却十分喜爱户外运动，踢球、游泳、滑冰等都乐于参与。尤其是每年春天，总想出去疯一阵子，可惜写这些字时，是大家正在放假而我却加班的5月2日下午，真不知我什么时候才有时间能与朋友们一起去玩呢？

PS 兰古瑞萨1+2 FP 2

第三关便拥有艾尔文的皇家骑士：①游戏前回答提问使艾尔文学会ヒール1，且于前两关让艾尔文的MP上升至2以上。

②预定分支路线和练级人物，大杀第三节，除了那个IQ甚低但不知为何又会Fire的XX战将。

③将此残将团团围住(建设用主将或骑兵)且保证士兵不再其主将身边(使用"手动"罢)。

④精彩开始，XX用Fire烧你，你即用ヒール1回复，如此循环下去后究极职业，强劲魔法有何难修哉。备注：其它关也可用此法；建议海恩向下一直转职，可学会所有回复、辅助魔法；欲练级时，要多配兵，少伤兵，确保EXP的充足，小心照顾莉阿娜！！！

此法是在走帝国之路第九关时，在捷莉身上发现的，将艾尔文，巴尔加斯，洛加全转成了究极职业，共用了近300TURN，所以此法又称——练恒心法。当时可惜海恩、利昂、依美尔达不会这等超强魔法，否则……若用此法于第4关将莉阿娜练转成大神官或公主，即悟出瞬转魔法，那么第五关放火，第六关盗宝的依克贝尔多也只得甘败下风，留下两条最强防具——暗黑魔法衣。另外X1中的あにき全灭也不成问题：只须先解决头领あにき(AT,DF最强，雇佣魔枪的あにき)消除回合限制即可，且可于头领あにき所处位置得到唯一的铁亚铃(此技对应2代)。

贵州遵义 黄河

SS 樱大战2 FP 5

在LIPS中多出来的选项：在游戏当中的某些LIPS，若你什么也不选等时间过去，便能在选项栏中，见到多出来的选项。这些多出来的选项对这一话的情节分歧及队员信赖度有时比原先的选项影响还大，若选得对，队员的信赖度可大幅度增加。根据笔者肤浅的观察，在这些选项出现前的LIPS，选择时间都很短，移动时颜色呈绿色。这样，便能正确地判断出LIPS是否会出现多余的选项，而且，在这种LIPS中，都留有许多空白，非常地明显。

四川成都 SFC、ARC、SS、PS都爱玩的 曹伟

SS 兰古瑞萨1+2 FP 5

选关法：在游戏中的LOAD画面，顺序输入右、下、上、左、R、Y、START、X、Z、C，即可选关。此法对两代均通用。

上海 陆怡飞

SS 兰古瑞萨4 FP 2

四个隐藏关：?1：在第六关"猛将巴鲁卡"中先将兰迪奥斯移到MAP的(44,7)处(此处有一滴碧蓝的水滴，就不知此乃温泉也)，确认温泉存在后，先将马克雷说得进入温泉，然后将马克雷以外的其他同伙一起说得，全员生还过关后便可进入?1。在?1中择答按1、2、2的次序回答后，便可与烈崎马克雷一同去偷看……，此后先买通最上方的NPC(钱越多越好)，先让烈崎进入温泉，那么便出现三个回答①烈崎决定的②自己决定的③神的决定，选③可加友好度。

?2：在第九关"卡高西斯城攻防战"，让马克雷移到那个憨儿国王面前地毯的花纹处，可以得到极其重要的"……免费招待状"，接着于第十关"山贼之谷·雨夜之袭击"，第20回合，让马克雷移到屏幕右下角的小洞口处，"……招待状"将帮你通过关闸，进入?2。超级搞笑的兄贵，但它们实力太弱了。

?3：在第十四关"救出！卡高西斯军"，坐标(7,19)处，你能看到有间小屋左上角处的不同寻常的标记，正是?3的入口也。只好苦等这位憨儿国儿从屋子里的挪出来了(有瞬魔法则另当别论)，先确认标记的存在，再杀退巴鲁卡，接着兰佛特将军出现，他是身上揣有水晶之键的敌将，用己方一员主将将他杀退后，令这员主将速移至标记处，那么?3的门也开了……

?4：在A路线的第二十三关"暗之王子"中，令己方除兰狄奥斯外的将领将去调查左、右两魔法阵的其中一个，在调查另一个时，发现须要重物压住魔法阵可打开XX时间隧道。那么，就用此将将卡奥斯击败，令他在这个魔法阵中复活。过关后，主角一行人便不知不觉回到了"兰Ⅱ"的年代，且与海恩及其手下的あにき争夺回现实生活中通道，不必客气，杀杀杀！

部分隐藏关隐藏宝物：?1：好象是坐标(30,16)吧！有一株朱红的"野花"，此处有宝物喔！先答：はい，再选"じっくりと眺める"(判断+1)；?2：万花丛中总有不同，终于发现一株颜色不对劲的"野草(花…)"，可

以配带"多彩外星人"了(本地有一 ARC 店老板语:棒,球外星种也!即观之,甚像,乃捧腹而笑),共有四种颜色,黑色为最强,赤色为最弱。另外,(30,…)处会见到一棵圣诞树,答"重そろな箱"→铁哑铃;答"布の袋"→"マジカルヒン"答"小钱入れ"→50P;答"目を闭じこ,手にさわつた物"→上述宝物任意一件;?4:宫殿左方的一块冰淇淋,选"食べる"才有宝物,右方有一块鸡股,选"烤食"才有宝物(由于粗心忘了坐标与宝物名,且洗了自己的进度,失礼します)。

贵州遵义　黄河

风论:自从二代开始,"兰古瑞萨"系列的重要卖点之一就是隐藏关及隐藏宝物,到了四代虽难度依然,进入方法改变不大,但玩友们仍对此兴味盎然。这类的秘技设定的好坏,直接影响 S·RPG 的品质。也就是可以这么说:优秀 S·RPG 的要素之一就是隐藏物的多少。

SS 王都的巨神 FP 9

穿墙术:在シンビオス城的队员休息室旁边的台阶上的护墙的头上,冲着的护墙尽头左右上下来回走几次就会发现主角好象踩着台阶一样走了进去。这时主角就可以在城中穿墙越屋,而且可以到城外的草原上和原先不能进入的火车道上,但这时游戏是不能正常进行的,要想回复正常必须走进火车站的大厅厅内。

山东潍坊　周小勇

风论:这类秘技多因程序出了 BUG,虽说对游戏不起什么作用,但也达到秘技之中让玩者看到新鲜东西的目的。起这类作用的秘技还有什么"看到奇怪现象"之类的,都属于游戏之外的调剂品。

SS 盗墓者 FP 6

巧打怪兽法:先站到石台边上向怪兽射击,当怪兽走近时,立刻收枪,并按住 B 键再按下键,这样可以在落下时抓住石台边缘,稍待一会儿怪兽就会走开,这时再按上键爬上石台拨出枪来射击,怪兽再走近就再收枪跃下;如此反复很轻易就可把怪兽打败。

山东潍坊　周小勇

SS 格兰蒂亚 FP 6

魔导塔:在 2CD 上经过サバナ原野时,玩友一进去就会到原野的西边经过一座架空的土桥和一座木桥对直走就会到ブリナン高原。其实经过木桥后先不要出去,向左走会有另一座木桥。此时米露妲会告诉主角方向反了;不要管她,走过木桥到达本部再走过一座土桥,到土桥对面的山脚下仔细搜索就会见到一个石洞,进去后就是魔导塔的入口了。在塔内几乎每件道具都是极品,特别是塔顶上的九件强力道具有最强的斧,狼牙棒,还有可使魔法或武器的经验值 2 倍的魔袋,但东西虽好,迷宫却非常复杂,而且敌人特别厉害,尤其是最后连战三个 BOSS。所以要提醒玩友进塔之前一定要带足 MP、SP 回复的道具,而且级数最好不要低于 25。笔者就是因为没有带足道具,只好靠着近 30 级的能力来闯关。足足打了近 3 个小时,直杀得天昏地暗,日月无光,满身浴血,七窍冒烟……

江苏南通　吃过很多马的肉,很想尝尝风马肉的
打机三联帮之中超级无敌究极会心虎　陈楠

马语:最近好象以本人为目标的恐怖主义行动越来越多了,如果终于有一天,"恐怖分子们"得了逞,肯请众喜爱风马或憎恶风马或其实无所谓就那么回事的玩友们,给不知在天宫中的御马园还是在阎罗殿中的风马作个法事,嘴里只需念念有词道:好哎!风马被人 PK 喽!风马被人 PK 喽!哇哇呜啦咪啦……

SS AZEL~铁甲龙骑士 RPG FP 6

最终之战速打法:首先要准备"BP 回复"×6 和"HP、BP 完全回复"×2,以及"防御力上升"×1,"速度上升"×1;在打五条飞龙时,先装备上攻击力加倍的铳,且不要在其前方,只需一味猛打即可(注:最后一条回升力强的龙不管什么方位都不要动,集满气后一直保留一管,中途加一次血即可)。打最终 BOSS 前,提前换上 BP 回复武器,并把飞龙的攻击力全加到回升力上,然后在看五段动画时,留下一段。把"防御上升"、"回升力上升"都使用,并且积满三管气,在进入战斗后,千万别动方向,只管集气,用最强攻击技术(即消耗 BP:202),中途只用技术中的加血,当 BP 用完后,使用"HP、BP 完全回复"即可轻易过关。

陕西西安　自称"RPG 之皇",写信时又"朕"来"朕"去
不加标点符号,还称编辑为"爱卿"的谜之黑骑士　王育展

SS《水浒传·天导一零八星》FP 4

每次都可选出第三个剧本:此游戏在进入开始新游戏选项时,一般只出第一和第二两个剧本,不易见第三个剧本。其实只要在开始新游戏和继续以前的游戏这个画面时,先选择继续以前的游戏,进入提档画面时在按 B 键退出,重新选择开始新游戏,这样第三个剧本便出来了。

半小时翻版:先选择第三个剧本进行游戏,选择宋江,游戏开始后将除了梁山泊之外的宋江控制的地盘上带有 100 或 80 个士兵的无赖汉向梁山泊移动,到了 2 月 1 日游戏本身有个特定剧情——108 星聚义,宋江的人气立马由 700 直升至 1000,此时宋徽宗会立即下旨令宋江攻打高俅,而在东京的高俅手下只有 8 人,士兵只有 900 人,令宋江从梁山泊向东京进攻,选择一次作战人数可能为 20 人的一项,这 20 人须是带兵 100 或 80 人的每位,如此用人堆也能堆死高俅,翻版成矣。

发现宝物:发现宝物的方法有两种——〈1〉是在自己的领地内建设设施时无意发现的,此时应先存个档再派女性中小娘级别高的或无赖汉(男)中技术与知识较高的去寻找。〈2〉是在与其他人发生战争时(指进攻其他人时),将对方领地内的设施——破坏便可得到不少宝物,如有宝物收藏癖者可将对方领地内只留一个本处不要去破坏,选择撤退(这样可不掉人气度),并释放被自己抓住的人让这些人回去重建家园。等他们一建好又去攻打,如此宝物多多矣。

大量黄金法:在准备进攻其他领地时,先查看一下本领地相场内的物品哪些比要进攻的领地价格低或相近(单价在 5 以下为最好),在留足够出征所需资金后将剩余资金全部用于购买低价物品,进攻时要将对方领地内能生产该物品的设施破坏掉(促使物价飞涨),取得胜利后在该领地内可将带来的低价物品高价卖出获得大量黄金,再用这些黄金去购买其他物品。对了,此法必须首领亲自出征。

江西鹰潭　李智春

MD 沙丘 FP 7

矿车"攻击"法:当战争后期,矿产资源采尽后,可以将矿车调入敌方基地中,此时敌战车必定会对我进行攻击,这时只需将矿车调到敌工厂或总部后面,与其"三点成一线"。如此这般,便可利用敌人自己的力量去消灭自己(适用于前几关)。

湖北当阳　小赵

MD/SFC 大航海时代Ⅱ FP 3

拥有一支"魔鬼船"超级舰队:在游戏中选约翰·法雷尔作为主角进行游戏,在游戏中不断提升武力段数,将段数上升为 LV100(这就要看玩家是否有耐性了),在游戏进行完南美沼泽的决战后,回到欧洲。在里斯本港外可遇见女海贼卡特琳娜的西班牙舰队,歼灭这支舰队并从欧洲某港口的宿屋内登用到卡特琳娜后(在游戏开始初期最好一个人才也不要登用,因为成为航海士的手下包括主人公在内总共只有 31 人,超过此人数将不能再登用航海士了,而且在游戏后期,随着主人公歼灭的敌国舰队的增多,各类的人才也会越来越多,根本不用担心没有好的航海士来加入你的舰队),从下月开始就会自动有一艘"没面目"的超级战船加入你的舰队,通过改造积荷,可使船员人数达到 2010 名,积荷量为 32000 之多,比最大积荷的大轮船的积荷还大,而且转向和推进力都达到了不可思议的地步(在逆风行驶时船速可达 26,在战斗中船只可移动 6 格),在以后的每个月之中都会自动"复制"出一艘同样的战舰,几个月之后你就可以组建一支无坚不摧的"无敌舰队"了,用这样的舰队不论与敌国舰队交战还是在欧洲与非洲之间作黄金生意都是很得心应手的。

福州　到明年 12 月 20 日将结束我的总督生涯
及葡萄牙的"大航海时代"的澳门总督"我是谁"

马语:没有作家周立波,当然就不会有我们的课文《分马》;但没有你这个自称总督的周立波,风马还是客观存在的。

SFC 圣战的系谱 FP 5

炼成多把百人斩:按正常剧情,很难炼成百人斩,其实只要抓住有的敌人会入城市出援兵这个特点,在第三章最后海贼之城只要不杀死带头的海贼,将其小喽罗扫荡至大部分,下一回合,其头目就会逃回城带出大量援兵。这里的敌兵都是斧兵,攻防及命中率都很低,是全游戏中最好的炼级和兵器的场所,笔者此章结束时所有同伴都升至三十级,把勇者之剑、圣弓、银剑和 C 级的风之魔法都炼成百人斩,这样等于有了众多的圣兵器(毫不夸张),用勇者之剑炼成的百人斩,最终章的 BOSS 在一个回合内也被我斩了二十格 HP,用圣剑也只斩七、八格 HP。

上海　先向风马敬礼,如不登就要用百人斩的　朱军

"人间五十年"之二十四

"战国情势"连载——

织 田 家

文/一心

家臣(一)

柴田胜家(? –1583)

称谓:权六、修理亮

居城:越前北庄城

是信秀、信长两代的重臣。新秀死后,成为信长弟弟信行的家老。因为对信长平时游手好闲的行为不满,所以与另一位家老林通胜策划废长立幼。织田信行给家臣们的印象是聪明懂事。

在对信长的暗杀计划失败以后,胜家开始举兵,并与信长第一次交锋。在打仗方面,织田家家臣中胜家是数一数二的,但出人意料的是,正常战斗以信长的胜利而告终。胜家对于信长的看法有了完全的变化,从此一生追随信长。



▶柴田胜家的铜像。

之后,信行再度打算谋反的时候,对于信行人事安置不满的胜家,做了内应,并且帮助信长诱杀了信行。凭借良将的资质,胜家很快成为了信长军团中最强的主力。1568年信长进京,以及信长天下统一的初期,胜家一直打先锋,为他赢得了鬼柴田的外号。

佐久间信盛(? –1581)

称谓:半介、右卫门尉、梦斋定盛

居城:尾张山崎城、近江永原城、三河割屋城

尾张时代织田家的重臣。桶狭间之战在善照寺与今川家孤军奋战,信长养女五德嫁入德川家时担任警护,初期被信长重用。在后来的三方原之战、镇压伊势长岛的农民起义中,信盛显得力不从心。在他的同僚水野信元被罢免的情况下,反而给信盛增加了封地。信长依然表示要对他重用。

后来的本愿寺城包围战中,佐久间信盛领导着尾张、三河、大和、河内、和泉、纪伊的兵力,俨然是信长所有家臣中最大的军团,但是整整用了四年,才把本愿寺城攻打了下来。这一次,信长再也无法容忍了,1580年8月,信长以十九条罪状,把信盛流放到了高野山。

丹羽长秀(1535–1585)

称谓:万千代、五郎左卫门尉、越前守、惟住长秀、羽柴长秀

居城:近江佐和山城、越前府中城、近江大沟城

丹羽家与织田家本来同是守护斯波家的重臣,但是当信秀的势力不断增长时,丹羽便成为了织田家的重臣。丹羽长秀格外被信长器重,在军事以外的各方面发挥着重要的作用。信长把安土筑城等重要的任务也交给了他。

安土城于1580年完工,信长破格多给了10万石的领地让他自由支配,这在注重中央集权的信长时代,是绝无仅有的。1582年,信长命长秀辅佐三男信孝平定四国,就在准备中,接到了信长本能寺遇刺的消息。

丹羽长秀与赶来的秀吉合流,在山崎剿灭了明智光秀。在清洲会议中,与秀吉共同主张拥立信长的嫡孙三法师。因为他觉得信长政权已经完全崩溃,天下自然会落到秀吉手中。

泷川一益(1525–1586)

称谓:久助、彦右卫门、伊予守、左近将监、入庵、道荣

居城:尾张蟹江城、伊势长岛城、上野厩桥城

与藤堂高虎、和田惟政一样,是甲贺忍者名家出身,铁炮射击很出色。在起初的桶狭间之战以及美浓攻略中,都起了很大的作用。前田庆次就是他的亲子。

在进攻伊势桑名郡大河内城时,又是他的功劳最大。这时便开始担任伊势方面的总指挥,开始对伊势的大名开始了猛烈的进攻并辅以调略工作。后来信长的次子信雄被成功地送到北田具教家,作了养子。

后来的进攻甲斐,一益作为了先锋,完全消灭了武田以后,泷川一益就留在了关东。因为根据信长的打算,泷川一益将做为关东管领,统辖关东、奥羽的广大地域。但是在本能寺只之变以后,他的武运便急转直下。

佐佐成政(1536–1588)

称谓:内藏助、陆奥守

居城:尾张比良城、越中富山城、肥后隈本城

出身于信长禁卫的黑母衣众,并以勇武担任笔头。在侵攻美浓以后的所有重要战役中,佐佐成政统率的铁炮队,发挥了很大的作用,在长关对付武田胜赖则更是不用说了。

在后来平灭越前农民起义中立功以后,得到了越前的封地,与前田利家、不破光治一起,成为柴田胜家手下的"府中三人众"。

本能寺之变以后,在与柴田胜家一起对抗秀吉的战斗失败之后,佐佐成政又与信雄、家康的举兵相呼应,进攻了秀吉方前田利家的领地。可是信雄、家康相继与秀吉谈和,只有佐佐成政孤军作战。最后,被减地转封到九州去了。

前田利家(1538–1599)

称谓:犬千代、孙四郎、又左卫门尉、筑前守、从二位权大纳言

居城:尾张荒子城、近江长浜城、能登七尾城、加贺金泽城

最初是信长直属赤母衣中的一员,由于作战勇猛,被称为"枪之又左"。后来成为柴田胜家"府中三人众"之一。

山崎合战以后,秀吉与家康的关系逐渐恶化,让利家非常苦恼。一个是不遇时代对自己有恩的直属上司,一个是自己的好友。1583年,利家还是以胜家属臣的身份参加了贱岳合战,但是没有倒向任何一方作战。

1595年,被秀吉任命为秀赖的老师。1598年秀吉死前,把秀赖的前程托付给了利家。可惜不到一年,前田利家也被病魔缠身而归天,又不到一年,便爆发了关原之战。

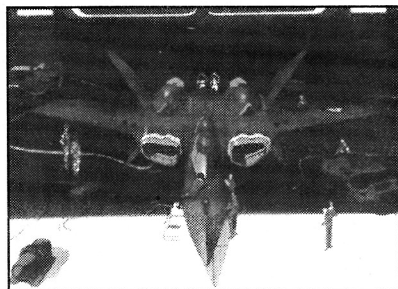
责编/北尤

X.Y.M 作品

動畫名作劇場 ~Gemini~

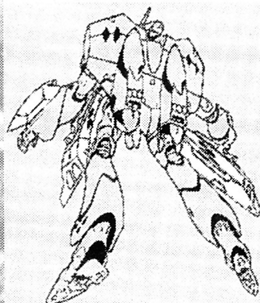
MACROSS PLUS

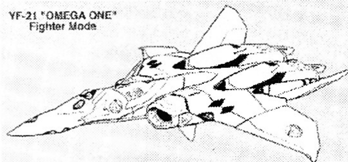
音乐与空战异常精彩



【TYPE A】OVA/40分/全四卷/1994年8月25日
【TYPE B】剧场版/100分/全一卷/1995年
【STAFF】原作、机械设定/河森正治
角色设定、作画监督/摩砂雪
音乐/菅野よう子

梗　概　MACROSS PLUS

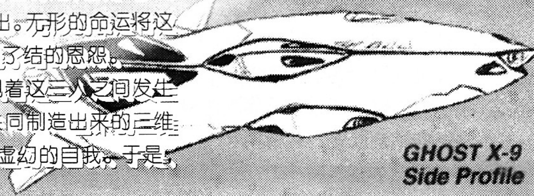

YF-21 FAST Pack Additions



勇、地球统合军的王牌飞行员，生性奔放、不受驾御，因此，没有部队愿意容纳他而只能将他放逐于殖民惑星依甸，从事VP开发计划的试飞员一职。

与勇所在的VF19小组竞争此项目的VF21小组的试飞员加鲁特，是有着外星血统的优秀飞行员。虽然以往曾与勇是挚交，然而今日这两人之间却存在着深刻的矛盾与激烈的竞争。而造就这一切的原因，是一个爱唱歌的女孩。现在的她，已是"梦幻歌手"莎朗的监制，并正在依甸进行巡回演出。无形的命运将这远离的三人重聚故里，并面对他们以往未能了结的恩怨。

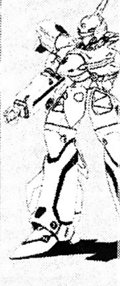
与此同时，还有一个"生命"正密切注视着这三人之间发生的一切。莎朗·爱普尔是由生化电脑与缪共同制造出来的三维映像歌手。然而，生化电脑不但使莎朗具备迷人的歌喉，同时制造出一个虚幻的自我。于是，莎朗打算在MACROSS纪念日实行她的计划。


GHOST X-9
Side Profile

说　明　MACROSS PLUS

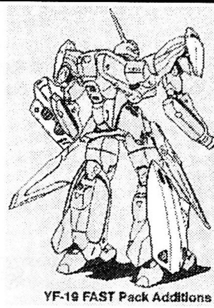
歌声、爱与战斗可以说是MACROSS系列永恒的主题，这是作为特别篇的"PLUS"也一样遵循的规则。不过与MACROSS历代角色脱离了关系，这就是"PLUS"的特别之处。全篇中除了VF系列的三段变形战斗机、卡拉OK中明美的"我的男友是飞行员"与MACROSS纪念日之外，几乎没有再与MACROSS系列瓜葛的地方。笔者最为青睐这部作品的还是它的制作质量，可以说是MACROSS之最。初看时，还抱怨设计角色造型的摩砂雪画得生硬，然而，不久就被其的音乐与空战所陶醉。实际上，一直想要强调这一点是其它MACROSS系列所未能做到的，剧场版的再编辑，也是"PLUS"画面质量优异的最有力的证明。

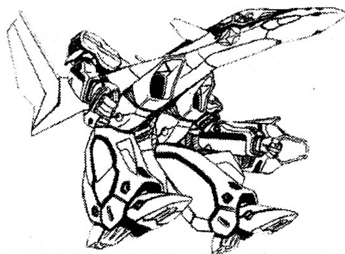
TO GAME MACROSS PLUS



涉及到“PLUS”的游戏，似乎只有PS的《VF—X》，这一个随着进度的发展，也可调用VF—19与VF—21，勇的必杀技“龙鸟飞翔”同样也作为VF19的回避特技。遗憾的是，“VF—X”实在是一个体感很差的GAME。







オネミスの翼~王立宇宙軍

耗资8亿日元，画面精度极高的剧作



【TYPE A】剧场版/119分/全/1987年3月14日
【TYPE B】剧场版 MENORY BOOK/201分/全/1987年
【STAFF】监督、原案、脚本/山贺博之
角色设定/贞本义行
作画监督/庵野秀明
音乐/坂本龙一

梗概 オネミスの翼~王立宇宙军

奥内米斯帝国王立宇宙军所属的希洛兹古是个碌碌无为的年青士官。一日，希洛兹古在街上与散发神教教义的少女莉库妮邂逅，并在她的触发下萌生了担任有人卫星驾驶员，探索未知宇宙的志愿。

当有人火箭宇宙探险计划实行后，希洛兹古与队友们排除了外界反对者的干扰与妨碍，有条不紊进行着预备的工作。然而，就在发射的前夕，传达来奥内米斯王室的命令——将火箭作为触发战争的导火索，但西洛兹古仍坚持发射的计划。于是，在激烈的战火中，火箭离开了发射架，箭一般地驶向天空的深处……与此同时，繁华街市的一角，在昏暗的灯光下，一片雪花飘落在莉库妮的传单上。

说明 オネミスの翼~王立宇宙军

“画面精度极高”——这是漫画家士郎正宗先生对“王立宇宙军”的评价。同时，这也是在制作十年后的“97东京国际空想动画影片展”中仍能获取首席的原因之一吧(当然也与推出了“新世纪EVAGELION”后GAINX倍受注目有脱不开的关系)。



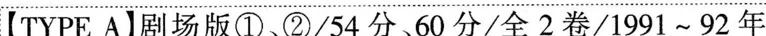
这部长达2小时的电影片，是GAINX会社成立后的首部作品。除了较大的投资外，也大胆地启用了不少新人，尤其是担任“王立”监督，脚本与原案三职的山贺博之(现已任GAINX社长)，据说当时执片时只有二十四岁，相信GAINX的确是在他身上赌上了一笔。

由于故事的舞台是设计成并非地球的异世界，所以在风俗习惯上，也有许多新奇的设定，如祝酒与送行的仪式，色彩斑澜特异的服装以及条状的货币，都给人耳目一新的感受，机械设定主要围绕火箭发射的器材，后期中也有很壮观的空战画面等，总体都力求精益求精，制作得相当细致。与此相对应的故事情节方面，亦还算凑合，有如希洛兹古因为一个女孩而致使思想起了巨大的变化，最终才有所成就，就多少也有些罗曼蒂克的风

情，以便在紧凑的情节中体现出一份温馨。

最后一个特别之处就是联系 GAINX 在如“兰宝石之谜”等几部主要作品中，在科学幻想方面总会引用一些如“诺亚”、“亚当”、“夏娃”等神学词汇，就是因为 GAINX 这份在宗教神话方面的追求，才最终诞生出“新世纪 EVAGELION”这部作品，这一点在“王立”中已有淡淡的描写，大家可从中感受到 GAINX 的创作风格。

SLIENT MOBIUS



真正达到剧场版水平的动画影片

【TYPE A】剧场版①、②/54分、60分/全2卷/1991～92年
【TYPE B】剧场版①特别保存版/54分/全一卷/1991年
【STAFF】监督、脚本/菊池通隆
原作/麻宫骑亚
角色设定、作画监督/菊池通隆
机械设定/明贵美加
妖魔设定/森木靖泰

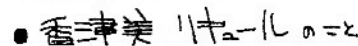
㊧拉莉·夏安 AMP的课长兼组织人，有着众多谜团的人物，已知的是她的体内流动着妖魔的血液。

梗概　SILENT MOBIUS

2000年后，地球环境日益恶化，除了不时有酸性雨侵袭之外，还有一些异世界的魔物通过一些“门户”降临到人间界，遭之蹂躏的人类将它们称作妖魔（鲁西法·浩库），并用当时先进的电脑技术，组织了巨大的魔法阵来保护城市免遭妖魔们的侵害。然而，仍旧不时会有能力强劲或有特殊体质的高等级妖魔突破魔法阵的结界出现在无力抵抗的居民面前，为以对妖魔的特殊部队慢慢地组建起来。2023年，由四名成员组成的对妖魔特殊警察（Attacleed Mystification Police 通称 AMP）已悄悄地活跃在魔法阵都市中妖魔出现的地方。

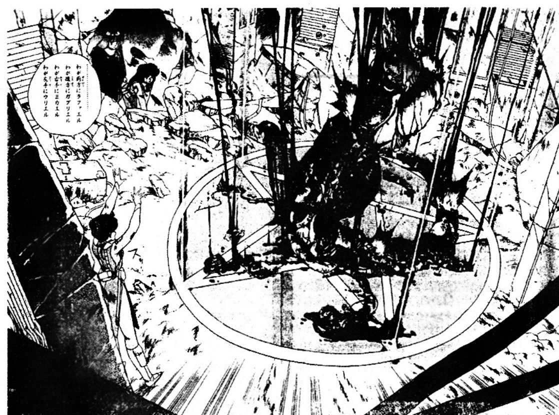
魔法阵都市东京的一角，香津美·莉邱鲁正急冲冲地赶往她母亲所住的病院，虽然她只是日本动、漫画美少女中极为平凡的一个，但她同样也有吸引着妖魔的不平凡之处。于是，她屡屡遭到妖魔的袭击，而将她从妖魔手中解救出的AMP，竟然不由分说地要求她加入对妖魔特殊部队。这对于无意成为主角的香津美而言无非是个荒谬的决断，因此遭到了她本人的反对。之后香津美在家中淋浴时再次被魔物袭

●凯迪·菲妮尔 在原先的警察部队中追击犯人时，躯体受到了致命的打击因而换上了机械义体。强悍的她在与妖魔的战斗中总在第一线，是AMP中实力型的队员。CV＝鹤ひろみ



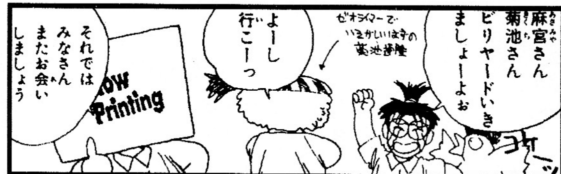


●香津美·莉邱鲁 左边是作为主人公的香津美的两种发型，还有便服与AMP制服的两种穿着。CV＝松井菜樱子



三栖人

击，危在旦夕时，从她身体中释放出了强大的力量将妖魔击退。闻讯赶来的AMP，被惊恐未定的香津美误解为刚才恐怖的一幕是AMP为了让她加入而有意制造的。当香津美再次被妖魔袭击时，就连AMP暗中保护她的凯迪与那魅，也同样陷入危机之中。此时，香津美病危的母亲，使用魔法将袭击香津美的魔物召唤到自己身边并用魔法阵予以禁锢，在生命的最后一刻，她把香津美吸引妖魔的原因（香津美是已故的大魔导师基盖尔夫·莉邱鲁的女儿，妖魔们大多都痛恨这位以强力魔法与它们为敌的魔导师，也有的想从香津美身上发掘所继承她父亲的魔法力，将之占为己有）告诉香津美后，鼓励她向未来的命运挑战。之后，香津美又多次受到凯迪与那魅舍命相救，最终鼓起勇气，与新结识的彩弧由贵一起加入了AMP。



▲左边写有NOW Printing的是麻宫骑亚，脑袋象是炸蚱盖饭的是菊池通隆，冈崎武士依然泪流满面地提议外出，最后的那只鸡又是谁呢？





▶森木靖泰是从作『吸血姬美夕』的魔物设定而闻名的作画人员。以后有机会给大家介绍『美夕』时，你一定可以发现其中的共同点。

▼明贵美加的其它主要作品还有“银河お女裏さま传说”、“机动战士V GUNDAM”、“MS少女”等。









说明　SILENT MOBIUS



▲暗云那魅
继承暗云家族血统的巫女，以御神刀与符咒等攻击妖魔，与香津美一样可以设制一定的结界，有强烈的洁癖症，而且是AMP中唯一拒绝穿着制服的队员。CV＝本多知惠子

首先已不想再花费篇幅去称赞此片的质量是如何的好？因为能进入“动画名作剧场”系列栏目的，绝对都可以保证其是百里挑一的精心制作。“SILENT MOBIUS”在香港、台湾等地有译作“魔法阵都市”的，其字面的意思为“沉默的部队”，原为麻宫骑亚的漫画连载。动画剧场版由角川书店出资，松竹映画系制作监督的，是在漫画制作中也出过力量的菊池通隆，他与麻宫骑亚的作画风格，简直就似一人，以致于在香港有段时间内流传着菊池与麻宫原本就是同一人的说法。

AMP，由六位有着特殊经历的女性组成，她们以自己特有的方式，保护着魔法阵都市中居民的安全。在漫画第三卷结尾时，也暗示使人类得以繁衍生存的女性的伟大。看过漫画原作的人，多会佩服动画剧场版剧本的独特构思——并非单纯地照搬或改编原作，而是记述了香津美与彩弧由贵加入AMP之前的一段经历。对于未看过漫画原作的人而言，是一部独立的，有吸引力的影片，对于了解漫画的读者更可以探访到香津美是如何成为AMP一员的。剧场版的最后一组镜头（见前页右下角），是加入AMP后的香津美正与凯迪合作使用五芒星魔法阵将一妖魔封印，这同漫画连载的篇首画面、台词都完全相同。



◀彩弧班贵　具有超能力的少女，其实质上是以前一个被抹消了的人类强化计划的实验体，AMP中年龄最小的成员。CV＝岗本麻弥

▶莱比娅·马贝利克　AMP的技术操作员。基本上随课长拉莉一起行动，与凯迪相反，是后方支援型的队员。剧场版中有她操作空间卫星兵器攻击妖魔的一幕。CV＝冰堀美堀





◀香津美与罗依
罗依是与香津美同属一警局的警官，故事后半部分中他的死亡，成为了香津美转变为妖魔的主要原因。当然啦，剧场版动画中，罗依还并不认识香津美。



◀香津美与剑皇古洛斯伯利那
古洛斯伯利那是香津美的父亲生前使用的剑，虽然仅剑身就近二米，但与香津美达成契约后，已成为香津美身体的一部分，举起它就象抬手臂一样容易。

TO GAME　SILENT MOBIUS

为什么没有呢？

责编/SHADOW PHOENIX



闯关族的家

“放血”大行动!? “榨干”大阴谋!?



●6月中旬《都市流行 COOL》将上市发售，因为介绍的是比较高档的名牌运动鞋及比较前卫的服饰，发行的重点将放在各大城市。本书印刷非常精美，而且物超所值。有读者问：COOL 与电子游戏有什么关系?我想都是流行文化，而且读者的对象及年龄也差不多吧。因为是国内第一本这类的图书，绝对值得大家留心关注。

●6月中旬，《GAME BOY 特辑》将上市发售。读者对象当然是 GB 玩家。特辑介绍了近 500 部 GB 游戏，十几部游戏的攻略，对 GB 玩家是一本指南性质的图书。由于游戏年头拉得很长，搜集资料、图片非常不易。大概不会有第二本关于 GB 的专辑出版，即使做为纪念，也有相当的价值，这本书印量不大，GB 玩家下手快一点。

●7月中旬，《'98 增刊》将上市发行。这是杂志社上半年最下功力的一本书，108 面彩页，88 面黑白，过足眼瘾。加上 10 万元有奖竞赛，可以愉愉快快过一个暑假。内容可以见本期封二彩页及竞赛广告。《'97 增刊》可以说是 97 年最畅销的游戏类图书。《'98 增刊》我们有足够的信心再创辉煌。它的对象是所有的游戏玩家（胃口太大了!）

●《'98 下半年合订本》也将于暑假期间面市。合订本对缺书人是补课，对杂志不缺的人是收藏。另外集中看可温故知新，一大厚本看着过瘾。为了“诱惑”读者，随书赠送对开彩色招贴一张。

第四期杂志第 74 页下刊登了署名“电玩黑客”的留言：“《电子游戏软件》绝密文件第三部《捞钱手册》第三条第 211 款第 65 点：榨干读者的资本，即是壮大自身的资金。”

无论杂志社是否有绝密文件，绝密文件中是否有《捞钱手册》这样的理财圣典，《捞钱手册》中是否有这样的“榨干”条款，这句话本身有些语病：资本是用于生产和再生产的，它的本质是无限增殖。而读者买《电子游戏软件》是消费（当然不是吃穿，而是精神消费），因此这种“钱”不能称之为“资本”。除非他买杂志是为了倒卖，不过那还叫“读者”吗?

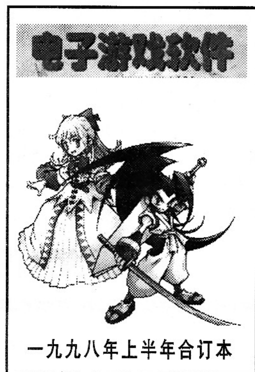
有时喊狼来了，狼真的便来了。六、七月份，杂志社真的想要榨干读者本来就不鼓的钱袋了（他爸爸开银行的除外）。读者看一看广告和征订通知就可以算出：《都市流行》24.99 元（讨厌，25 元不就得了。鬼佬好的地方没学会，腋臭却染上了。）《GAME BOY 特辑》14 元，《'98 增刊》24.50 元，《'98 上半年合订本》28 元，加上 6、7 两期杂志 12.80 元，一共是 104.29 元。哇，打劫啦!（哭的是老爹老娘）

不过想榨干读者的钱（资本?）绝不是那么容易的事。这个世界那么精彩，那么多挡不住的诱惑。看看街上的游戏书刊，排成一堵墙，想突破重围，没有一点“真功夫”、“好功夫”怎么行?《'94》、《'95 典藏本》时代，杂志社一家独大，书商只有做盗版，翻印的下三滥勾当。今天涉足游戏出版的书商真是风起云涌，杂志社的一些名牌产品已被鸠占鹊巢，不知是进步的合法竞争还是当今中国出版业的悲哀。

对于“榨干”之道，电玩黑客只知其一不知其二。中国古人云：“欲取之，必予之。”要想“榨干”读者，首先要拿出干货来。什么叫“干货”?一内容要精彩，二价格要超值，双管齐下，不榨即干。中国兵法说：下之者以战屈人，上之者不战而屈。要想不战而屈，让读者自觉自愿地“榨干”自己，光精彩还不行，光超值还不够，光鼓吹还不中，还要“大放血”。“大放血”才有大诱惑、大惊喜、大参与。为了《'98 增刊》能象《'97 增刊》一样风靡神州，颠倒众生，杂志社设 100000 元大奖（请数清 1 后面多少个 0）。请注意，《'98 增刊》本身彩页就 108 面，黑白 88 面（比《'97 增刊》增加 8 面）。价格只是 24.50 元，那就是说这 100000 元是从杂志保险柜里“榨”出来的。（哇，这不是耳血，杂志社被“榨干”了。）中奖者 1360 多人，幸运儿空前的多。象 96 年有奖知识竞赛那样。为了保证杂志社“大放血”的真实性和公正性，北京市公证处人员当场监督抽奖，并出具公证证明。

OK，就象崔健著名的开场白：“你们准备好了吗?”（万众齐声：准备好了!!）七月份见!







1999年《电软》大预言

1.《电软》扩版，大十六开，平印胶订，彩页32面，黑白120面。

2. 每年出6种增刊，附光盘。

3. 老D回归，主持游戏文化。

4. 特工黄回归，主持硬件与格斗。

5. 软体动物回归，并另加电脑栏目编辑三人，电脑游戏重开张，1999年成专刊，《电软》成为一刊两册。**（无类：违反出版法规没商量）**

6.AKIRA重开漫画、动画、游戏栏目。

7. 叶伟先生发表每月业界一评。

8.《电软》驻东京专职记者站成立。

9.“闯关族的家”扩版，另设游戏评论、评选、抽奖，读者趋之若鹜。发行量1150000册。

10.《电软》与10家知名厂商直接合作。

11.《电软》读者联谊会成立。

12. 中国电玩界扩大规模，并法制化、规范化、产业化，电玩作为一种文化为社会认可。

合肥工大 ALGO

ALGO在信的前半部撰写了《电子游戏软件》出版史，虽然略显简略，但大致准确。杂志已经度过四周年了。晃然之间，真有世事如梦的感觉。每天忙于编杂志编书，对自己走过的历史反不如旁观者的真切，反无时间去回顾。四年来，杂志无论从规模、从销量、影响与初创时都不可同日而语。创始功臣四方谋生，聚散两匆匆。围炉夜话已渺不可寻。杂志能有今天，他们功不可没。要想怀旧，只有到旧杂志中寻他们的影子。或许哪一天可以出一本精华集，介绍他们真实姓名、照片、简历以及他们的优秀稿件，他们今天的感想和寄语，定会圆了几多闯关族的心愿。因为他们开创的“不按牌理出牌”的活泼文风影响和感动了一代青少年。看看今天出版的诸多游戏类书刊，多少都会有他们影子在，影响在。

杂志社发达之前的“潜龙邸”，今天已成拆迁遗迹。

纵观贵刊有几捧几贬，即捧世嘉贬任天堂，捧土星贬索尼游戏站，捧日本游戏贬欧美游戏，捧32位元贬16位元，捧TV GAME 贬PC GAME。 **山东建工学院 王禾**

王禾玩友写了十几页的信“教育”我们，实在是非常感谢。放心，我们不会拿你的信当“文件”学习。上边发下来的各种“文件”，“通知”已足够我们忙乎啦。一般而言，我们眼睛对“大捧”还是比较警惕和注目的。因为有足够的“胡罗卜”。杂志已经办了好几年，我们大约不会被几句“甜言蜜语”“蒙倒”。

1、《GAME BAR》在杂志中应该属于元老级的人气节目，虽然停办了一阵，但重出江湖后仍然广受欢迎。最近部分读者对GAME BAR的意见很大，本人在这儿索性插上几句。首先GAME BAY不像一个BAR，为什么？因为说话的人太少，更像几个DJ在广播里说白话。反正大多数听客又没钱去证实，任君说风指雨就是了。更要命的是说完之后还在下面打个分，要知道BAR是喝酒聊天的地方，大家喝个七荤八素，连东南西北都分不清了，还怎么公正啊。诸君可知，有为数不少的闯关族可是把几位的意见作为购买游戏的天书指南呢（这可不是酒后乱言，我身边就有好几个）。所以我认为GAME BAR要改革，不然“闲聊无限”只能是一句作标题的空话。

2、排行榜诸编不觉得缺了点什么吗？对了，那就是榜评。现在的排行榜就象墓志铭一样，把大名一个个刻在上面，杂志既不推荐，也不评论，没意思。其实此栏目倒是真正需要彩页来衬托才有气氛的。

上海 鞠海洋

谈游戏业的平衡与发展

在冷战时期以及冷战已结束的现在，美国和前苏联（俄罗斯）在武器装备上存在着奇妙的对应关系：F－15，F－16对米格29，A－10对苏25，M1对T72，“爱国者”对S－300……虽然在几十年的对抗中少有交手（除了在海湾战争期间MIAI大量摧毁了T－72，但那含有许多其它因素，T－72仍然是一种优秀的主战坦克。），但这种对应关系无疑保持了这两个超级大国之间的力量平衡，虽然这样的平衡建立在一触即发的战争上。

在游戏界也存在这种对应关系。这种奇妙的对应也许还在其它许多领域存在，我想它所造成的平衡是竞争的结果，是促使这一领域发展的动力。在这篇文章里我们只讨论游戏界中的这种对应关系。

如果把TV GAME和PC GAME作为两个阵营未尝不可，但这二者之间更多的是合作而不是对立。究其根源，大概是二者没有硬件上的利益冲突。毕竟PC叫作个人电脑，而不叫“个人游戏机”。没有游戏，PC一样卖得出去



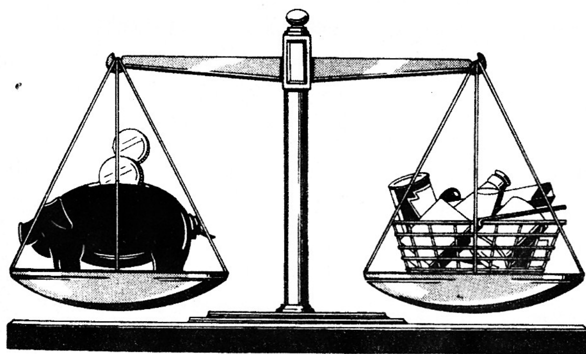
—喂，来点真的行吗？哪位是无类，老D，特工黄，龙哥，软件动物……

(虽然对现在的某些人来说其魅力会大大降低)。而且由于硬件机能的差异，TVGAME 和 PC GAME 的长项各不相同：PC 上的即时战略游戏一枝独秀，而 TV 上的 ACT 和 FTG 作品无疑极具吸引力。现在出现的 PC 与 TV GAME 的大融合，并没有从根本上改变这种状况。事实上受制于硬件，也不可能产生根本的改变。随着电脑娱乐业的日益发展，与 TV GAME 这种和平共处的关系不知能保持多久。

真正存在对立与对应的是 TV GAME 界的几大硬件厂商之间。8 位和 16 位时代的任天堂和 SEGA，32 位又加入了 SCE。NEC 和 3DO 大概可以比喻成冷战中的英法等国。8 位和 16 位已经远去了，让我们比较一下次世代的软件对应(任天堂推出的软件太少，未必都有对应)：

机种 / 类型游戏	N64	SATURN	PLAY STATION
FIG		VR 战士系列	铁拳系列
RPG	赛尔达传说 64	格兰蒂亚、光明力量	FF7、宿命传说
AVG		异灵	生物危机系列
ACT	超级马里奥 64	梦精灵，救火奇兵	古惑狼
SLG	火焰之纹章	超级机器人大战 F	前线任务 2
RAC		DAYTONA，SEGARALLY	山脊赛车系列
STG	星际火狐 64	飞龙系列，武装雄狮	重装机兵，攻壳机动队

以上比较的是七种主要类型的游戏，STG 作品多出自 KONAMI 之手，而柯氏不编不倚，在三个机种上都有光顾，因此不好比较。从表中我们不难看出，这些作品的出处很单一，在数百家厂商，几千部作品中，这些出类拔萃的作品只出自十来个厂商之手：N64 的作品全是任天堂自己制作的；SS 则主要是 SEGA 和 GAME ARTS 制作的；PS 主要是 SCE、SQUARE 和 NAMCO 制作的。在《梦精灵》的制作过程中，一直以 SS 上的“马里奥 64”来宣传，虽然比“马里奥 64”略逊，但这确是一部可与之抗衡的作品。《格兰蒂亚》则始终以《FF7》为目标，尽管销量不及预想，水平也没有宣传中那么高，但是在这部游戏中确有许多新的元素被注入，有很多值得其它游戏借鉴的地方。VF 和 TEKKEN 是进入 3D 世界以来就一直“势不两立”的一对。在 ARC 上，VF 系列无疑是胜者，每一作之间的飞跃世人有目共睹。在家用机上则 TEKKEN 一直是胜者，这一方面与 SS 的 3D 机能有关，另一方面则与厂商的努力程度有关。



平衡靠什么？竞争还是一家独大？

在《格兰蒂亚》的制作中，制作者请来了好来坞的大师配乐，请来了著名声优配音，又充分调动 SS 众多 CPU 的功能，使之发挥出最大的潜力，无疑这些努力促成了《格兰蒂亚》这部优秀作品的问世，而《格》的目的则是向《FF7》发起冲击。简言之，这种平衡的存在使各个厂商更努力地去超越对手，从而制作出更多更优秀的游戏，这样才能使游戏界永远欣欣向荣。

听闻硬件制式要统一，不禁慨叹游戏业要走到尽头了。没有竞争所带来的问题必然是固步自封和陈旧落后。硬件统一了，虽然玩起来方便，但那种味道多少有些不可口了。正如现在抱着 PS 和 SS 却找不到以前的游戏感觉一样。面对日渐盛行的移植风，真是想念“火枪英雄”眼欲穿，只好回来玩“超级马里奥”过瘾的年代。

合肥中国科大 B.FOX

统一游戏机制式是众多玩家翘首以待的事，前些日子在日本也引起热烈的讨论。虽然由于商家的利益问题，目前还不具有现实性，但做为一种趋势，一种理想状态似乎是大家的共识。FOX 从平衡的支撑点是竞争这一角度提出了不同的看法，认为单提平衡不提发展是片面的。竞争是主流，是发展的动力，没有竞争下的平衡不但不会有发展，而只能是死水一潭。我们欣赏他的观点，尽管我们那么盼望有一天能一机在手，玩遍天下。

21 世纪的列车已到站了，售票也已经开始，做为中国第一代闯关族的我们应该做点什么吧？在此我出几点“馊主意”。

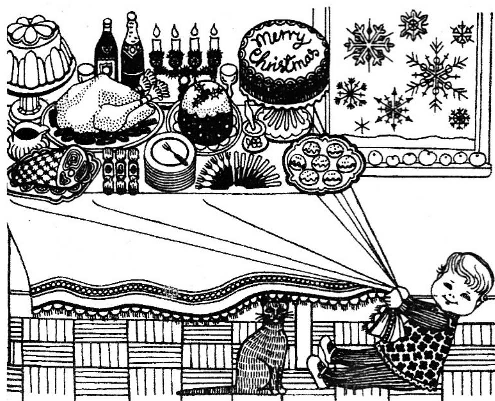
一、98 年出版一本新闻内幕、业界大人物访谈的《世纪末备忘录》，如 64DD 发售、水银、黑带的发售、世嘉索尼世纪末 128 位超级主机的开发等。这三件中任何一件都足以耸动人心。可以访问如 SONIC 之父中裕司、AM2 研铃木裕、任天堂山内溥、瓦普饭野贤治等业界“大魔头”级人物，做为访谈录。国内广大玩友对这些事情所知甚少且求知欲甚高。此书若出版必然国内大哗，人气狂升，足以打破《格斗天书》再版四次的记录。哇！一旦出版说不定策划人是我呢！

二、全彩版的问题。国家对杂志的编排出版有明确规定，要出版不易。更何况一些有“铁”之辈喜欢随心所欲，要是让他们知道的话，又少不了“全书 500 页、价格 60 元左右”的昏话。所以我献一计：现在就开始和国家主管部门接触，要在年内不惜 HP、MP、大量使用召唤术、即死术、美人计(？)等“下流手段”(？)，将 99 年出版全彩版的批准弄在手。这些计划不要走露半点风声，然后悄悄排版、悄悄印刷。页码在 200－230 页的范围内，(可印刷 500 万份)，并在

99年1月全彩版前夕大肆进行广告轰炸，并在1月14日将500万份杂志全数发出，不留存货。同时再印100万份做二梯队。由于此期具有划时代意义，这500万份杂志定会一抢而空。待有大量玩友写信到杂志索书时，再将100万份抛出，并声明永不再版。哇！想象一下无数只拿着钱的手在柜台前抢购的情景，说不定还会发生暴力事件呢！HAHAHA……（变态？）价格可定在35－40元之间。我深知杂志社宗旨："宁可搬家，不敢胡乱涨价。"但这是广大玩友心愿，如果有人说"还是黑白版好"之类的话，我想他很可能会被打个半死然后扔到大街上。（这么可怕的改版？！还是别改版吧！啊，救命！[被人追杀]）最担心的是杂志社仓库"存铁"多少？

三、激动人心的时刻终于到来啦！在全彩版和《世纪末备忘录》出版后，杂志社腰包如猪笼进水了吧！不要骄傲，再接再厉！以下计划可能会让你们目瞪口呆！99年12期定为《世纪末跨越版》！如何跨越可有几种方案：

方案：分为"培训篇"、"回首篇"、"家庭篇"、"展望篇"、"呐喊篇"等。



多丰富的跨世纪大餐……喂！醒醒！

"培训篇"：故名思议，培训人才。内容可安排"常用日语讲座"、"新人新手咖啡屋"、"专家讲台"游戏ARC等单元，适合不同类型、文化程度的玩家。

"回首篇"：可征集读者文章，对杂志、业界发表看法，对杂志的过去进行评价，各位小编也可发表看法，让老D，特工黄等元老回一趟"娘家"。

"怀旧篇"：可收集各机种，各年代经久不衰的经典大作，进行一次大杂烩，如马里奥、街霸、樱大战等。这篇可以说是最受欢迎的一篇。为什么？请看《97增刊》FC经典回故的人气高度吧！

"家庭篇"：即闯关族的×、大×画×、电刑×××、秘×天地等。

"展望篇"：对21世纪的国内外业界动向进行预测，并公开一部分新游戏珍贵画面。

"呐喊篇"：与鲁迅先生的集子无关。本篇主要是玩家对国内游戏公司的看法和批评建议，玩家心声，并开设国内游戏公司排行榜（玩家投票）

配置（？）：每篇百页左右，共计700页售价45元左右，附送小编单人全身照和全家福（签上真实姓名！不要像95年某期一样改头换面！要真人真面目！）。有此附送，这期杂志人气度疯长，突破1000万份小菜一碟！（其中小编）10000套签名售书。这可是无价之宝。

不写了！写这些建议又费HP又费NP（脑力值），而且吃力不讨好，弄不好杂志又来个"提议甚好，但请待讨论"之类推回，故不写了，留下点本钱下次再干！

一个百分之十万的忠诚读者　湖北孝感　丁汪洋









▲《舞》 黑龙江齐齐哈尔 陈可佳

▲青青河边草旁，可爱的她宛如浣沙仙女般盈盈而坐，可不知那手中伞持着又有什么用处呢？我又开始幻想自己也在河边了，唉，无尽思念……(『廊 POWER』：★★★★)

凤凰之舞

Hot Summer 终于来了，不知过了这一段忙得不亦乐乎的日子后能否有一个 Long Vacation 等着我呢……

在一片黄得像金子般的细软沙滩上，望着有几片白云点缀的兰得让人心碎的如洗碧空和那一望无际深得让人心醉的滔滔沧海，舒服地任由暖暖阳光尽情在自己身上放肆地"游走"，偶尔有几只海鸥轻轻掠过海面，一阵微风扑面而来，带着海水特有的腥味和夏日的气息……但愿这不是一场梦，快来吧，让夏日的火热和清凉一起令我 SHADOW PHOENIX 重新燃起青春之火吧！(哦，哦，S·P 又在卖老了，其实最能闹的就是他了。旁诸编语)

大家别不开心哦！几期的 DOUBLE 廊中全部充斥着舞的翩翩身影，到了下期或下下期就会好了。这期值得说明的是下面那幅来自蔡煜敏的《KOF'97 之如花少女》寄来时，真是吓了一跳，外包装：邮政大盒一长 42.6CM、宽 19.8CM、高 28.6CM；内装圆筒：长 39.3CM、直径 6.85CM；内装画稿；真是很夸张哦！如此费功夫岂有不登之理(喂，其他的朋友，别以为这样就可上廊了，还要看画质哦！)！

近日一刚认识的朋友白菜说据其外教翻译我 S·P 的意思是"绝代佳人的亡灵"，哇，好夸张呀！但愿大家都能有一个舒服的夏天，考试前注意身体哦，否则考完试就没法与"廊"共舞了……

——廊主 SHADOW PHOENIX

~特别感谢北京 周雷绘制底图及彩廊中之凤凰~

《欲望》 北京 胡蓉



胡蓉(女)

代表作品：

17 岁《连环画报》——处女作《水晶心》1988 年；19 岁《女友》、《黑丛莽》、《那一个夏天及秋天》；1994——95《瑶池会》等；1996——《倩女幽魂》；1997——《白秋练》(上下册)；1998——筹备《欲望》长篇连载。

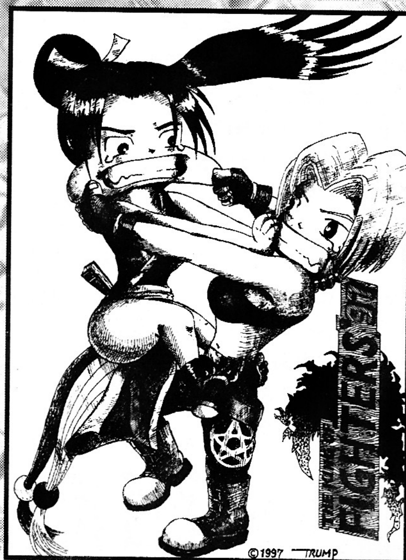


▲SPHINX，你那老套的谜题不用再让我答了吧。没有将头发束起来的她真的是令我周围都弥漫着一股成熟女性的诱人味道啊。(『廊 POWER』：★★★★)

▲《MAI》 云南，王丹

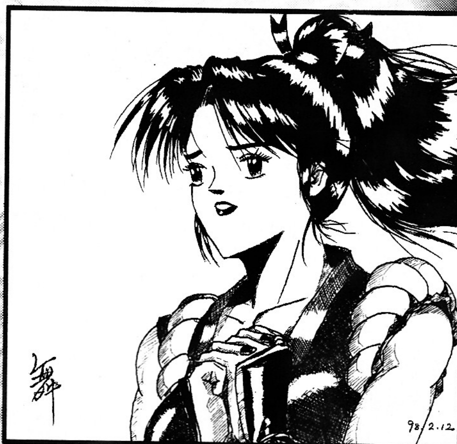
凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内(即一本杂志大小)，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开(即将杂志打开大小)，一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。



▲《J97『格斗』之王》 青岛 卢斌

▲好个玛丽把舞的玉脸揪成这副模样，我要找她报仇，两人眼角都"泛"出泪珠点点。女子打架就是这么残酷(无歧视之意)，连我至爱的人也……唉，世事难预料……(『廊POWER』:★★★☆)



▲《舞》 重庆市 陈翌鹤

▲迎风伫立的她难道又是在期盼我的"降临"吗？舞的下巴好大哦，那充满着万方风姿的柔柔目光真是让我心动，心动不如行动，那我又该如何行动呢？(『廊POWER』:★★★)



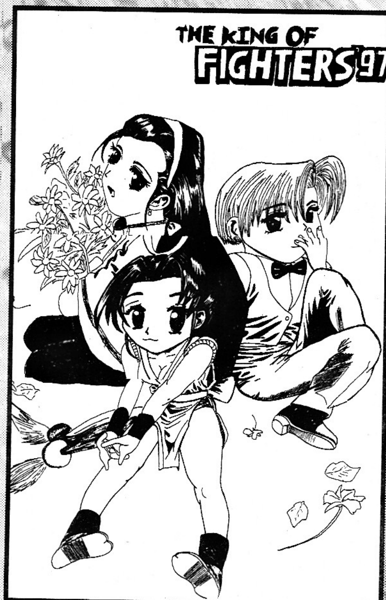
▲《KOF'97之舞》 江苏无锡 黄许

▲真不愧是舞啊，一举手一投足均可掀起流行风潮，美丽的姿势让空气都在舞动了，但愿有一日我也可以这样。(『廊POWER』:★★★)



▲《粉刷将一》 上海徐汇区 何康海

▲这样的尺寸就很合适哦。题目有些模糊哦，舞拿的扇子很像用纸叠的哦，反正我小时候就叠过这样的东东，并以之驱赶炎热，岂料越扇越热……(『廊POWER』:★★★☆)



▲《KOF」97之如花少女》 广西玉林 蔡煜敏

▲费心力之包装，如果画也能那样的话就更好了，Q得有些不协调，如花少女要变成这样的话岂非糟矣(有明显抄袭嫌疑)……(『廊POWER』:★★☆)

大墙画廊

(注：彩廊中"叶磊"朋友请速寄详细地址，以便赠刊。)

龙哥热线

●我们才买了 PS，全英文的说明书也看不懂，请问：①PS 如何才算正确换盘法？用不用按 POWER 电源键？②我们玩“神秘医院”时，光头常频繁读盘，这对主机有损害吗？③PS 主机背面无黑色铭牌，是不是水货呢？　（“热爱游戏”的几名杭州玩友）

①无论是土星还是 PS，建议最佳换盘法是关机后进行。②虽为正常读盘，怕是也有损光驱，尤其是读盗版盘时。③水货也有铭牌，我国所有的 PS 都是水货。你们的当然不是正货。

●我的“PS RUMBLE PAK”——其振动力度比双振动手柄还大许多（以两节 AAA 电池做电源，约为摩托罗拉 BP 机振动力度的 1.5～2 倍），问题是：为何打“铁拳 3”时在游戏开始前强烈振动几下，而进入打斗中反倒动也不动？？！！　（昆山市读者）

“原装货＝可靠性高”这一等式的证明过程不用叙述了吧？为了避免无谓的精力、财力损失，这里给电玩爱好者提一些建议：

首先是否请大家用心思考一下自己所喜欢的游戏类型到底为何？看看自己买的游戏就能知道。再有根据自己所喜欢的游戏判断所需要的周边是手柄、摇杆还是特殊装备如 ANALOG、RUMBLE 等？接下来还要考虑实用性和耐用性，有些记忆手柄（指记忆必杀技的而非 N64 那种手柄上插对战记忆卡的）操纵不易，或者因液晶产品不耐震动摔打，诸如此类的因素，都要考虑在内。

还有，配备好周边后是否常会用到，偶用一两次的话毕竟浪费金钱，像上面朋友的情形，就算那手柄在游戏中正常的话，我想以 2 倍于 BP 机的振感游戏，胆小或不耐烦者恐会“敬而远之”吧？最后当大家在下决心购买之前请货比三家，并多向朋友打听他们使用某周边的效果，其操控性到底如何是很重要的。

●为什么国产 4 兆卡不对应“恶魔战士 3”？（很多读者询问）

因为你没有改造啊！除去原装扩张 4MB，所有对应“XMEN 对街霸”的组装卡都要经过线路改动才能对应“恶魔 3”。一般在专卖店中，还要收取一定的“改装费”，不过，就算是改过的 4MB 只能对应“恶魔 3”这一个游戏，编者认为也值得，十分值得。

●我刚买了 JVC 胜利土星，就迎来了“晴天霹雳”——土星真的像别人说得那样，是“昨日黄花”吗？（确有若干读者询问）

首先，日本“SATURN MAGZINE”、“SATURN FUN”仍然期期出刊，没有什么比这个更能说明问题的了。当然，选择哪台主机完全是自己的事，只要你买回家高兴就行，对于一些言论大可不必太认真。另外许多读者关心的“大陆专用”土星机终于出现：220V，NTSC 制，自带 VCD 解码功能（N、P 制碟片统统对应，再也不用担心“绿色通道”出现了），市面售价 1800 余元。这是专门为我国生产的 SEGASATURN。关于 128 位机，虽然“妖刀将出”已是毫无疑问，但这和今天玩土星游戏有什么关系？希望大家安心于游戏（请所有“妖刀”迷下期注意 SEGA128 的火爆消息）。为了增强这部分玩家的“信心”，下面有几组爆笑“土星合众国”口号，与事实有违之处可别当真哦！——■TO SING～TO SING～TO SAY SOMETHING～土星～土星～土星上进（注：必须配合开机音乐朗诵）■奉行 SATURN 主义，服从 SEGA 领导，保卫土星子民，完成业界一统■银河之最唯土星，主机霸主独 SATURN■土星国度好游戏，星光闪亮真神气，万千子民永联系，岁月不摧土星系（以上为博一笑，读者不可认真）

身为杂志的作者，其实很难，但也很简单。

简单的是，只要能写能画就有机会成为作者；但难的是，是否能对自己所写下的东西负责，甚至在下笔前，是否想过，这样写，这样的内容是否客观公正，这是难的地方。

骂人我在行，但被人骂的雅量我就缺乏了，所以在写这篇文章时，我已尽量假设多种可能，希望读者看完以后，能多多指正，裨使本人无限精进。

好！废话少说，PS 发售至今，有一段日子了，对于较专业的玩家而言，其接触 PS 时所衍生的问题较少，但对于那些长年玩 FC、SFC 而未有或正准备更新换代的新玩家，对于以 CD 为媒体的主机，在买回家时，必然会遭遇不少问题。

那种较稀松平常的问题，不在此篇的回答范围，仅就长期以来 PS 某些“古怪”的问题，予以解答。

索尼 PS 百问

1 为什么 PS 要有关机方法？

各位是否看过棒球赛？当一个投手完成投球动作正要将球投出时，突然被叫暂停，这是仍可见其将球轻轻投出，为何？——是因为不要突然停止即定的动作，以免造成手臂的损伤。

主机亦然，尤其是 PS、SS 这类精密主机，当光驱正在读取资料之时，突然切断电源或打开盖子，这对主机而言统统是损耗，虽然主机本身或多或少会有保护装置，但那是针对停电的应急措施，绝非长久之计。最好能各主机的正常程序关机。

2 那么 PS 应如何关机才对？

应是压下 RESET 键后，打开盖子，关闭电源再取出碟片。

大家应记住不要在光驱读取数据时采取任何行动，请等到数据读取完毕并进入游戏画面后，那时，按 POWER 键或 RESET 键或 OPEN 键是比较可靠的（土星机也是一样）。

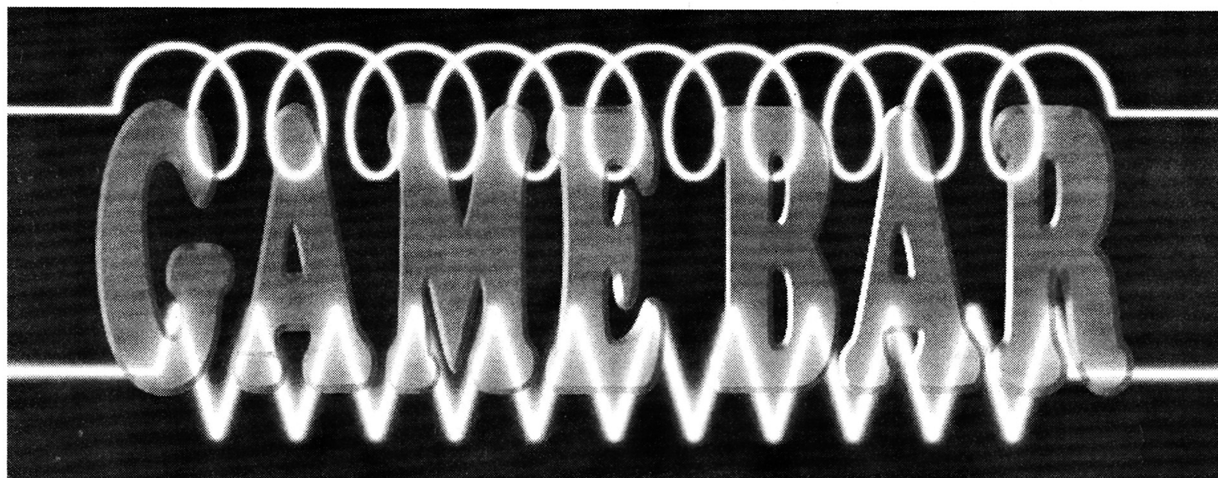
3 改过的主机是否易损坏？

一个好好的正常人，没事的时候，找医生开一刀吧，请问有事没事？！新机被改的结果是以增加电流负荷量为代价，怎能不出事呢？二来读取 CD 片的光头是有着使用次数限制的，此种玻璃光学制品非常精密，专与激光这种高能聚集的东西打交道。所以光头一定是用一次少一次的。

改机是干什么用的？编者深信单机种碟片拥有量在 150 以上的玩家不在少数。打得过来吗？主机提早“玩完”毫无疑问。

4 PS 手柄造型十分之奇特，有何特殊功用？

因为你在打游戏时很容易忘掉时间，长时间游戏后，除了眼睛的负荷量增加，双手也会有所不适，而游戏机公司开发手柄时，自然会将如何减轻玩家双手负担的因素考虑在内，在这一方面，PS 的确是下了一大番功夫来研究的。包含 PS 的振动手柄在内，给玩家带来那么多惊喜，都是 SONY 精心设计安排的。（因版面有变，剩余问题及上期“包打听”解答下次再见）

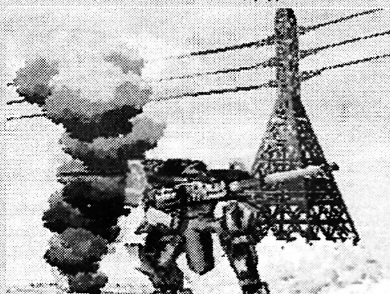


空间有限，闲聊无限！



武装鹫狮 2(GUN GRIFFON 2)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



原本是打算欣赏一下 GAME ARTS 的技术力，看看他能够把 SS 的机能发挥到哪一种程度，甚至于最关心的就是——片头能否再次超过原作。

但是很不幸，最终的结果很令人失望。次世代上“最具艺术水准的 CG”这次居然没有做，看来次世代上不可能再找到“艺术”了。

也许是为了专注于游戏性，玩家最为期待的片头，这次却无影无踪了、游戏中的画面虽然可以看到 GAME ARTS 下的一番苦心，但是限于机能方面的原因，已很难让如今的玩家非常满意了。

游戏的系统方面有了不少改进。玩家可以看到游戏的设计者从其他机器人游戏中获得了不少新的构思，加入到了新作之中。游戏既要讲究 SLG 类的作战技巧，又要注意那种类似于空中格斗类和射击游戏的反应和灵活性，这对于个中高手来说当然非常过瘾，但是初学者就未必满意了。总的来说，上手显稍难了一些。

改换“VIRTUA ON”的双摇杆之后，游戏时的操作性和感觉得到了极大的增强，而联网对战的乐趣也不是与电脑作战时所能够体会的。只是对于普通的中国玩家而言，这样的机会并不会太多。

游戏阐述的是未来可能由经济问题而引发的一场世界性的战争，在如今世界已走向和平的年代里，战争也许是只有在游戏中才能见到的影子吧？没有了原则的战争，就很难对正反两方面做出区分，道德指数自然不会太高。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：7.5	总评价：7.64
道德指数：5、没有对错的战争	



光明力量 3·剧本 2 ～猎物是神子

(SHINING FORCE3·SCENARIO 2～狙われた神子)

机种 SS 厂商 SONIC 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



为了赚钱，而分开出版的系列游戏，终于盼来了第二集。

应当说，“光明力量 3”系列体现了世嘉在游戏设计方面的实力，也充分发挥了土星机能的底力，目前所达到的效果还是能够令玩家满意的。

不过，分成三段的故事情节，由于出版的原因相互之间有着较长的时间间隔，玩家一下子很难接回原来的感觉。而过于错综复杂的人名和关系，哪怕连日本玩家都叫头疼，对于中国玩家来说，要在这样一大堆假名的乱麻中找到头绪还真是够难的，相信很少有人能够搞清楚游戏的真正情节罢。

切入了故事的主干区域之后，游戏的战略性也进一步提高了，作战的情节也增加了很多。秉承了前作的特点，全三维的场景和魔法等作战画面依旧很漂亮，只是由于事隔近半年，玩家的口味已有了一定程度的提高，单人作战场面狭小，气势不够的问题已经为玩家所认同。

游戏的情节是以真假皇帝为引子，从而延伸到各国之间的纷争。游戏在大局上把握的不错，有着一种中世纪政治战略 RPG 的感觉，道德方面虽然有正反之分，但也觉得渲染不够，道德指数依旧不高。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.69
道德指数：5.5、没有对错的战争	

命令与征服·完全版(C&C·COMPLETE)

机种 PS 厂商 WESTWOOD 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



"C&C·COMPLETE",在"命令与征服"系的游戏已经流行得不怎么再流行的时候,终于出现在 PS 上了。

游戏的移植度算是蛮高的。不过对于现在的哪怕是电脑游戏来说,这样的画面也不能算作出色。基本上与电脑原作相同,作为"C&C"的补充版,增加了新的人物,并重新调整了游戏的平衡度。

"C&C"在游戏史上的地位是有目共睹的,它开创了全新一代的即时作战 SLG(当然它的不足也非常明显,这里不便多谈)。作为 PS 对该游戏进行移植,是有必要和纪念价值的。

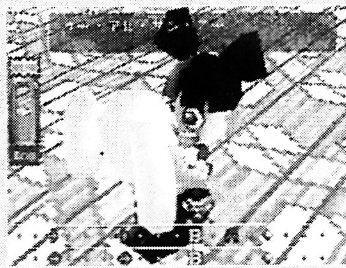
但是实际上,电脑游戏和游戏机游戏到底是两个完全不同的概念。在移植过程中,一些独有的感觉总会不知不觉地流失。比如象没有 MOUSE 之后,操作性就会发生很大的改变,等等。这种问题,随着今后两者越来越多的融合,也会越来越增多。

作为游戏来说,选择正反两方面进行游戏本无对错之分,但是无论如何,选择反方毁灭地球,终归是一个不能为道义所接受的结局。游戏可以这么做,玩家却不能没有衡量的尺度和标准。——SONIC

角　色:7	原创性:——
画　面:7.5	上手度:7.5
音　乐:7.5	移植度:9
情　节:7	投入度:7.5
操作性:7.5	总评价:7.56
道德指数:4.5、请不要选择另一方	

超级节奏(SUPER TEMPO)

机种 SS 厂商 ALTRON 类型 ACT 媒体 CD－ROM



"TEMPO"是笔者为 MD32X 所买的第三个,也是最后一个游戏(前两个分别为"星球大战"和"VR 赛车")。作品中优美的音乐和华丽的画面,至今仍记忆犹新。正是在这样感情的感召下,笔者才迎来了这个"SUPER TEMPO"。

在如今这个 3D 横飞、大肆展示光源处理等等现代科技的游戏时代,能够看到这个几乎完全再版的二维动作游戏,实在是有一种说不出的温馨感。虽然不是古旧游戏的复刻版,但那种回味无穷的感觉实在比那些冷饭的合集要好的多了。

游戏的画面基本与 32X 的前作相同(事实上 32X 的发色数并不在 SS 之下),音乐和音响则是一如既往的出色。这些都是 SS 得心应手东西,发挥起来自然不在话下。游戏的细节和平衡也把握得很好,可见软件设计者的精雕细作。

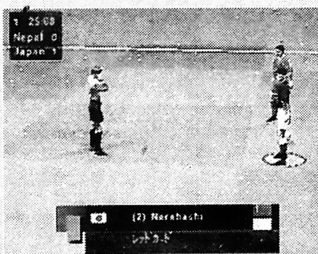
卡通游戏一般总是有一个包装的很好的外壳,比如说万变不离其宗的大怪物和小精灵之争。为了对年幼的玩家负责,游戏角色的正义感也总比那些成人游戏要高得多,道德指数自然不会太低。——KEN

角　色:7.8	原创性:7.5
画　面:8	上手度:7.5
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:7.71
道德指数:7、充满正义感的小音符	

FIFA 通向世界杯之路 98

(FIFA ROAD TO WORLD CUP 98)

机种 N64 厂商 E·A 类型 ACT 媒体 CD－ROM



N64 的节目少而又少,迫使笔者不得不把这个主机限定为某一类型游戏的专项。现在,它已是笔者在家里享受街机足球游戏感觉的专有品了。

N64 版的"FIFA 98",是所有版本中最为出色的。超过 SS 和 PS 当然不在话下,胜过电脑版也是情理之中——毕竟,机能的差距太大了。

游戏中所有的选手均以实名登场——包括中国队。这大概是购买了甲 A 联赛版权所带来的实惠吧?场地、场景和解说的实在感极强,但是人物的动作和操作性却有点问题——这已经是 EA 的老毛病了,这方面应当好好学学 SEGA 和 KONAMI,作一些改进,不要再"溜冰"了。

在法国世界杯即将到来之际,这个作品也多少算作一个应景之作,质量尚数一流。然而钟爱足球游戏的笔者更急于看到的是 KONAMI 即将推出的、同样以世界杯为主题的"WINING ELEVEN 3"。那又会达到哪一种境界呢?——SONIC

角　色:8	原创性:7.5
画　面:8.5	上手度:8
音　乐:8.5	移植度:9.5
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:8.29
道德指数:7.5、万众瞩目的大力神杯	

恶魔救世主(VAMPIRE SAVIOR)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



绝作!完全移植的超级大作!!

一如玩家所期待的那样,"VAMPIRE SAVIOR"挟 CAPCOM 技术力和 4M 内存卡的实力,一举获得了成功。加上原本非常出色的游戏性,这大约是笔者在最近一年中所看到的,最出色的家用版二维对战游戏。

无论是游戏性、操作性还是画面及音响效果,SS 版的"VS"都达到了完完全全移植的效果。4M 卡的能力真是惊人,整个游戏的读盘时间几乎被缩短到了"零",使得游戏的流畅性一点也没有得到降低,真正达到了街机的效果和感觉——如果再加上一个街机手柄的话。

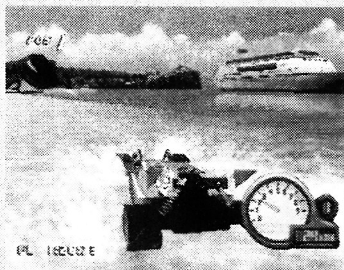
"VAMPIRE"系列在国内虽然不如 CAPCOM 的"SF"那么出名,但是在日本已大有超过"SF"之势头。其动作设计之精密、相生相克之和谐,以及人物特点之明显,使之在"SF"光芒越来越弱的今天,已成为了二维游戏的新代名词,目前其他的作品,基本已无出其右。

"VS"的成功说明,SS 在二维方面的底力仍然可以进一步的加强。很明显,大量移植这些 PS 几乎无法完成的游戏,将是世嘉与索尼在次世代市场上继续周旋的最重要的砝码。——真宫寺

角　色:8	原创性:8.5
画　面:8	上手度:8.5
音　乐:8	移植度:9.5
情　节:——	投入度:8
操作性:8.5	总评价:8.38
道德指数:5.5、搞笑而并不血腥的格斗	

激走·大赛车(激走 GRAND RACING)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 RAC 媒体 CD－ROM



尽管对史克威尔颇有不满之词，但是玩家也不得不承认，缺少了史氏的 PS 是不完整的。就好象这个月的 PS 游戏，因为没有 SQUARE 或者 NAMCO 的作品推出，而变得冷清万分。

赛车游戏在近期非常少见。ATLUS“激走”的出现，让爱好这项运动的笔者终于稍稍兴奋了一下。

游戏最大的特点是实车感和画面。赛道周围的风光非常漂亮（当然这是 PS 本身实力所然），令人心旷神怡；而不同赛道的感觉也做得相当出色，如砂砾道、柏油道、尘土道等截然不同的操作感，模仿得维妙维肖。比较可惜的是不对应振动手柄，不然操作感还能有进一步的提高。

但是过于真实的赛车游戏往往会影响到游戏性，这其中只有 NAMCO 能够把握得较好一些，ATLUS 就显得有些勉强了。而且在注重真实性之后，赛车的速度受到了一定程度的抑制，对爱好风驰电掣的玩家来说难以过瘾。

——KEN

角　色：7.5	原创性：——
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.58
道德指数：7、NEED FOR SPEED，BUT ALSO IN LIE	

超级机器人大战 F·完结篇

（SUPER ROBOT WARS F·完结篇）

机种 SS 厂商 BANDAI 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



关于机器人大战这个系列，笔者一直是持不甚满意的态度的。主要的原因就是它的对象过于狭窄：只对那些 S·ROBOT 迷们有吸引力，其他的玩家难以明了个中缘由和情仇。

动画方面比之前作略有提高，然而水平也不甚平衡，时好时坏的情况一直有出现。可以使用前作的数据，现在已是一种时髦，没有什么新意可言了——不过，至少可以减免练级之苦，这点便利还是令人高兴的。

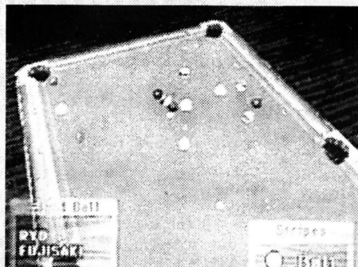
作为 S·RPG，游戏的战略性和人物的平衡度设置的不错，比之前作有了较大程度的改进，不同角色的性格特点也安排得当——这些都是不能抹杀的优点，但是仍然不能掩盖“只是机器人迷们的游戏”这个大缺点。

为了达成玩家的愿望而把所有的机器人都混在一起作战，对于故事和道德来说都是有点勉强的构思。游戏中的战争仅仅是一个借口，正反两面在游戏中几乎没有得到什么特别的体现。　——KEN

角　色：7.5	原创性：8
画　面：7	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.	投入度：7
操作性：8	总评价：7.5
道德指数：5、战争只是借口	

花式撞球 3(SIDE POCKET3)

机种 PS 厂商 DATA EAST 类型 TAB 媒体 CD－ROM



DATA EAST 似乎是生产桌球游戏的专门公司。从红白机到 PS、从家用机到街机，只要有桌球的地方，就一定可以看到 D·E 的影子。

秉承了多年制作桌球游戏的经验，这个 PS 版的“SIDE POCKET 3”自然不会差到哪儿去。运用了全三维的多边形技术，球的滚动、击球等感觉都维妙维肖。角度的推移、变化，也增加了桌球类游戏的真实感，具有一种无法抗拒的魅力。至少在目前的同类游戏中，还没有哪一个桌球游戏能够使人有这样亲切的感觉。

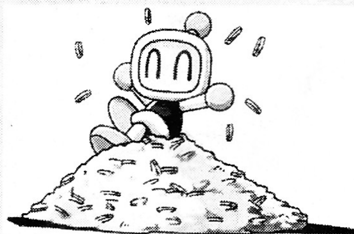
唯一不甚满意的地方，就是同将近一年前出版的 SS 版“S·P 3”相比，这个 PS 版游戏几乎没有什么更多地方的改进——甚至连画面也没有改动，原有的一些小毛病也没有得到改正，制作者的态度显然不够认真。

——SONIC

角　色：——	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：8
道德指数：6.5、智力与体力的较量	

炸弹人之战(BOMBMAN WARS)

机种 PS 厂商 HUDSON 类型 SLG 媒体 CD－ROM



动作游戏 SLG 或 RPG 化是目前的一个时髦，“炸弹人”也终究没有逃脱这个诱惑，落入了尘俗之中。

把“BOMB MAN”的概念引进到 SLG 里，这种想法确实有其独特之处。战术性和各种炸弹的特性结合在一起，可以诞生出颇具魅力的战略构架，这就是“炸弹人之战”的诱人之处。

不过游戏的对象可能太局限于低幼年龄的玩家了，每场战争的 BOSS，其智力都很成问题。游戏过于简单，对 SLG 来说也是一大损害，玩家享受不到与电脑斗智斗勇的乐趣，未免显得有些无趣。

游戏囊括了在“BOMB MAN”系列中出现过的所有人物。从这一方面来看，它又与 BANDAI 的“超级机器人大战”非常接近——实质上也相差不多，但是对象应更广泛一些。毕竟可爱的人物造型，不单单是小孩的专利。

——真宫寺

角　色：8	原创性：7
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.56
道德指数：6.5、可爱，但是缺少原则的战争	

出版说明

本书收录《电子游戏软件》98年1—6期内容，为降低成本，在不影响杂志全貌的前提下对刊物内容做了必要的删除。

A、各期封面封底全部删除；

B、黑白内文及彩页的广告全部删除；

C、全书保留了各期杂志原页码，凡短缺页码者均为删除之广告，请读者明鉴。

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC手掌机
VB	任天堂32位手掌机
32X	世嘉MD机32位提升器
MD—CD	世嘉MD光盘机
SS	世嘉SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32位机
3DO	3DO规格主机
NEO・GEO	SNK16位主机
N・G CD Z	SNK16位倍速光盘机
N64	任天堂64位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S・RPG	模拟RPG游戏
A・RPG	动作RPG游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

INSERT COIN



超豪华阵容

"机器轰炸"上演!

共演梦的VS

"VS"系列第3弹登场



MARVEL COMICS

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

漫画英雄对卡普空

～群英激突～

机种：ARC 厂商：CAPCOM 类型：FTG 媒体：CPSⅡ基板

CAPCOM

上尉指挥官

著名横版动作游戏《名将》中活跃的主人公。

出击一飞龙

MD名作《出击飞龙》的主人公，好象是名忍者。

洛克人

CAPCOM制造的10年经典ACT游戏英雄。

金·桑托

《机器轰炸》的主角，这回不带装甲参战了吗?

莫莉卡

《恶魔》系列中人气角色，充满神秘色彩的蝙蝠女。

隆

CAPCOM首席格斗天王，《街霸》精神不灭。

春丽

女性格斗家的经典人物，中国的美少女。

桑基尔夫

威力无穷的钢铁斗士，前苏联的不屈战士。

MARVEL

蜘蛛人

与蝙蝠侠、超人等不分伯仲的美国"飞"人。

美国上尉

正义的象征，不败的英雄，典型的美国形象。

变形侠医

也是位大力神型角色，拥有不可忽视的强力。

甘比特

被人称之为极度危险的英雄人物，手持棍棒，卡牌无敌。

狼人

漫画作品中人气绝顶的战士，登场次数很多。

战争机器

新角色，拥有技巧与异形酷似。

毒液

这也是新角色，不过从前曾在MD中以蜘蛛人的对手出现。

ISSN 1006-5032





邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球